

KONKURS
GIGANT

INDEKS Nr 320358

ISSN 1230-8773

CENA 25000 zł

7-8/94

SWIAT GIER

KOMPUTEROWYCH



K240

FLIPER

BENEFACTOR

BENEATH A STEEL SKY

HEIMDALL 2 (SOLUTION)



Cześć!

Witam wszystkich maniaków gier komputerowych. Wiem, że spora większość z Was wypoczywa teraz gdzieś na wczasach, zażywając kąpeli słonecznych i wodnych. No i dobrze, właśnie tak powinno się spędzać lato. Jeśli jednak znaleźlibyście odrobinę wolnego czasu, to zapraszam do lektury ŚGK.

Jak zapewne zauważyliście, trzymacie w rękach numer podwójny. Nie oznacza to jednak, że jest on dwakroć grubszy, czy dwakroć droższy. Podwójna numeracja jest tutaj tylko zabiegiem technicznym, pozwalającym nam po pierwsze wyjechać na wakacje (my także jesteśmy ludźmi), a po drugie, wyjść we wrześniu zgodnie z numerem miesiąca (9/94). Mam nadzieję, że to ułatwi Wam orientowanie się w kolejnych edycjach ŚGK. Uprzedzając wszelkie pytania prenumeratorów, oświadczam od razu, że numer ten traktowany jest jako zwykłe, pojedyncze wydanie ŚGK. I tak, przy rocznej opłacie od stycznia '94, załapiecie się np. na numer 1/95. Nic więc nie straciecie.

W bieżącym numerze będzie bardzo polsko. Uzbierało nam się kilka tytułów i najwyższy czas zapoznać Was z nimi. Prócz działu NA KAŻDĄ KIESZEŃ (adekwatniejsza chyba nazwa działu TANIE I LEGALNE), wprowadzamy także nowy dział pt. PLOTKI, PLOTECZKI. Będziecie mogli tu zapoznać się z najnowszymi trendami w światowym softwarze, z sensacyjkami i, oczywiście, ploteczkami. Poza tym zamieściliśmy opisy kilku nowości, jak oślawione już K240 i Benefaktor, oraz zestaw solucji. Jeśli idzie o te ostatnie, to polecam tu zwłaszcza pełne przejście recenzowanej już na naszych łamach gry Heimdall 2. Jej autorem - uwaga, uwaga - jest jeden z Czytelników, który nadesłał nam ten tekst w myśl zasady - co szkodzi spróbować. I bardzo dobrze, bo to nie tylko tekst opisujący hit, ale w dodatku dobrze napisany. Czekamy na następnych śmiałych.

W tym numerze, jako gwóźdź programu, zamieszczamy również obiecany Konkurs-Gigant. Nagród jest sporo (sponsoram są, poza ŚGK, także IPS Computer Group oraz Oficyna Wydawnicza READ ME), więc naprawdę warto spróbować swoich sił. Szczegóły znajdziecie na stronie 50.

To wszystko. Wypada mi jeszcze tylko życzyć Wam udanych wakacji. Dobrze wykorzystajcie tę końcówkę lata, bo następne będzie dopiero za rok. Do zobaczenia za miesiąc.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773

INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 2.

Numer.7-8

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Grażyna Zubik

GRAFIKA:

Monika Beyger

REDAKCJA:

Andrzej Kentzer

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:

Tomasz Dominiak

Tomasz Kokoszczyński

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Dominik Młyński

Piotr Orcholski

Jacek Piekara

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

tel. 28-79-20, 45-51-18, fax 22-64-03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszytło

KOMIKS:

Andrzej Janicki

Krzysztof Różański

Redakcja nie odpowiada za treść publikacji, reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA



TRYBUNA



Konkursy	50
Listy	2
Małe jest piękne	46
Mędzy nami, graczami	57
Na każdą kieszeń	58
Płatki, ploteczki	3
Qasar	56
S.O.S	54

NOWOŚCI



Corridor 7	5
Embryo	4
FIFA-International Soccer	5
Hell Cab	5
On the Ball	4
Space Checers	4
Super Stardust	4
Ultima VIII - Pagan	5

TRIKI



Triki na Amigę i IBM PC	60
-------------------------	----

HITY



Najlepsze z najlepszych	55
-------------------------	----

OPISY



Aces over Europe	24
Beneath a Steel Sky - sol.	38
Benefactor	8
C-64	47
Carnage	22
Casttles II	6
Empire	18
Fliper	26
Heimdall II - solution	35
K 240	28
Karciarz	20
Legend of Valoul - solution	42
Łowca - ostatnie starcie	10
Magic Pocket	16
Sink or Swim	9
Skarbnik	12
Skoczny Jacuś	15
Softeczka	23
Thaurus	14
Wizardry VII	19

DODATKI

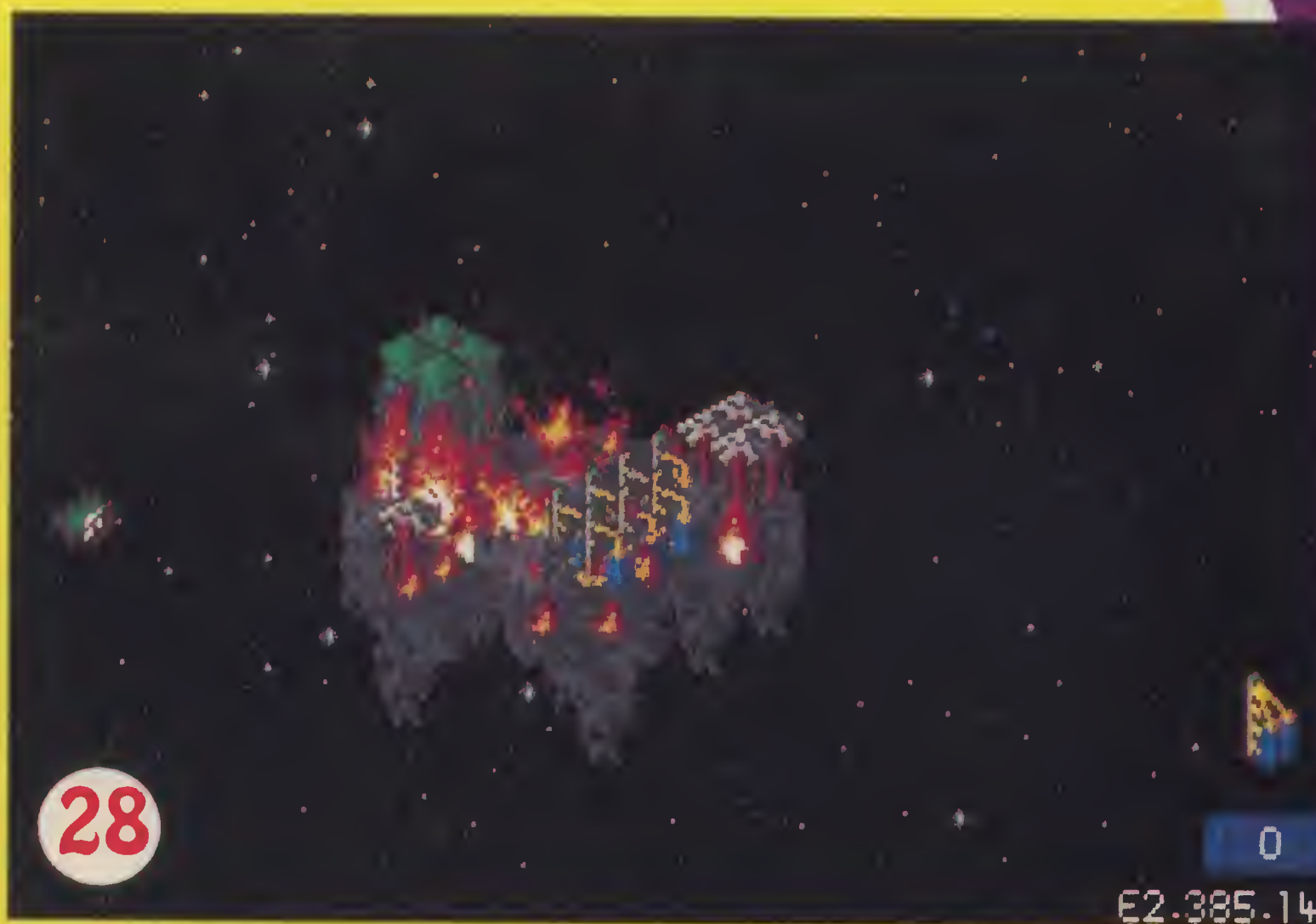


KOMIKS	48
MARKET	62
PLAKAT	32
SKLEP ŚGK	31

7-8/1994

K240

Ta gra to następczyni popularnej Utopii, ale w nieco zmienionej scenarii, bo akcja toczy się na bezpańskich asteroidach. Świetna grafika i jeszcze lepsza fabuła stawiają ją w czołówce nowości.



28

E2.385.14

Fliper

Pinballi jest ich bez liku i każdy cieszy się niezwykłą popularnością. Wśród nich znajduje się również Fliper. Fenomen tej gry polega na tym, że istnieje jej wersja w języku polskim.



26

Benefactor

Gra na kształt Flashbacka, ale nieco o innym charakterze - bohater jest nieco mniejszy i zajmuje się innymi sprawami, ale zabawa jest przednia, więc może warto spróbować.



8

Beneath a Steel Sky

Podobno żadna z przygodówek nie miała tak bogatej fabuły. Dodając do tego fakt, że gra została wykonana w doskonałej oprawie graficznej, dodaje całej sprawie smaczku.



38

Heimdall 2 (solution)

Zamieszczaliśmy już recenzję tej gry, teraz czas na dokładną instrukcję obsługi i rozwiązanie. Jeżeli chcesz wiedzieć co gdzie i jak, sięgnij po tę ściągę.



35



* listy * listy * listy * LISTY *

Cześć!

Już od roku (choć to jedynasty raz) spotykamy się na tej stronie, aby porozmawiać o Waszych problemach i wysłuchać Waszych opinii. Muszę przyznać, że nie zawiedliście nas. Waszych listów było co miesiąc na tony i choć nie wszystkie zostały opublikowane, to każdy z nich (macie na to moje słowo) był przeczytany. Zyskiem minionego roku jest to, że Wasze przesылki nabrały dowcipu, co się chwali. Teraz przysyłacie do nas także swoje plakaty, wiersze, opowiadania, przysyłacie też kawały tekstowe i obrazkowe, a nawet zestaw ocen z poszczególnych przedmiotów w szkole i kopie świadectw. Czasem dzielicie się także swoimi prywatnymi problemami, które nie mają zgoła nic wspólnego z grami i ŚGK. To wszystko nas szczerze cieszy i mamy nadzieję, że w przyszłości nasze kontakty jeszcze bardziej się zacieśnią.

Z okazji tego jubileuszu ŚGK ma dla Was niepowtarzalną propozycję. Otóż zamierzamy wygospodarować dla Waszych prac (ale Waszych, a nie plagiatów) dodatkową stronę. Możecie więc bez ograniczeń wysyłać do nas swoje prace graficzne i literackie. Za najlepszą lub najdowcipniejszą przyznamy w końcu roku nagrodę! Poza tym chcielibyśmy, abyście przysyłali do nas swoje zdjęcia zaopatrzone w krótką charakterystykę (np. imię i nazwisko, wiek, w co lubisz grać, a w co nie lubisz, nad czym siedzisz ostatnio). Tekst niech nie przekracza strony A5 (co drugą linię). Za to też będą nagrody.

Nie przeciągając tego uroczystego wstępu, oto kolejna porcja Waszych listów.

Jestem fanem serii "Eye of the Beholder" od prawie 2,5 roku. Skończyłem samodzielnie dwie pierwsze części i słyszałem, że ukazała się też trzecia część, której za żadne skarby nie mogę znaleźć.

Proszę Was bardzo, czy nie moglibyście opublikować opis z komputera AMIGA tej właśnie gry?

Tomasz Sobkowicz

Oj, nie mam dla Ciebie, Tomaszu, dobrej nowiny. Trzecia część EOB dawno już "wyszła", owszem, ale tylko w wersji na IBM PC. I nic nie wskazuje na to, by kiedykolwiek pojawiła się na Amigę. Niestety.

Zaś jeśli chodzi o opis i mapy, to zgoda, przygotujemy to jeszcze w tym roku.

Niedawno zakupiłem Amigę CD32 i chciałbym mieć jakieś

gry na nią, ale na ślepo nie chcę kupować. Czy moglibyście opisywać jakieś gry na CD32? Ale prosilibym, żeby to nie były tylko jakieś zręcznościówki, ale także poważniejsze gry typu: "Inferno", "TFX" lub "Starlord", a CD32 ma takie gry. Sam posiadam "TFX", "Pirates Gold" i "Microcosm", a niedługo będę miał "Inferno", ale jakie gry miałbym dalej kupić, nie mam pojęcia. Mam jeszcze kilku kolegów posiadających ten sprzęt, więc prosimy Was o pomoc. Czy możecie też zrobić jakąś listę przebojów na CD32?

autor nieznany

Przede wszystkim prosilibym o podpisywanie się pod swoimi listami. To trochę nieprzyjemnie czytać takie anonimy, a jeszcze nieprzyjemniej na nie odpowiadać. Przejdźmy jednak do treści listu. Oczywiście, że będziemy opisywać gry na CD32 (już to robimy), ale problem polega na tym, że wciąż jest ich mało. Z zapowiedzi wydawców wynika, że wkrótce pojawi się sporo nowych tytułów, a wtedy nie omieszkamy Czytelników o tym powiadomić i zamieścimy stosowne opisy.

Jeśli chodzi o listę przebojów, to od razu mówię, że jej nie będzie (przynajmniej w najbliższej przyszłości). Jak zapewne zauważyłeś, w Hitach nie oceniamy gier pod kątem sprzętu, ale gatunku. I tak pozostanie.

A teraz, jak obiecałem w poprzednim numerze, czas na listy z pytaniami o sprzęt do grania. Tutaj istotna uwaga: pytania o szczegóły techniczne pomijam, doradzając Wam zwrócenie się z nimi do pism branżowych zajmujących się tą tematyką lub po prostu do sprzedawcy w sklepie.

Zamierzam kupić komputer 32-bitowy. Nie wiem jednak, który będzie lepszy: czy PC 386 DX, czy Amiga 1200? Oba mają 265 kolorów. A1200 można podłączyć do telewizora, ale mnie stać też na monitor. Więc proszę, doradźcie!!!

Adam R.

Jeśli chodzi o gry, to sprawa jest prosta. Na stan obecny na pewno trafniejszym wyborem będzie wspomniany przez Ciebie pecet - gry są lepsze o całą klasę i jest ich znacznie więcej. Dla A1200 wciąż jest ich mało (tych wykorzystujących kości AGA), choć ponoć ma się to już wkrótce zmienić.

1. Jaki komputer lepiej jest kupić: A500 czy A600?

2. Czy w A500 lub A600 jest od razu monitor (i jaki), czy trzeba go dokupić?

3. Czy są od razu jakieś programy lub gry?

**Michał Żupnik
Kraków**

ODP. 1. To zależy. A600 jest lepiej wyposażona standardowo. Ma 1 MB Chip Ram, Kick Start 2.0, modulator telewizyjny, złącze PCIMICIA, a także miejsce na dysk twardy AT-BUS 2,5 cala, ale w porównaniu z A500 brak jej klawiatury numerycznej, na rynku znajduje się mniej rozszerzeń, nie mówiąc już o niemożności rozbudowania o kratę turbo (co przyspieszyłoby pracę komputera). Gwoli wyjaśnienia, A500 ma standardowo 512 kB Chip Ram (co zazwyczaj trzeba rozszerzać do 1 MB) i Kick Start 1.3 (na którym nowsze gry mogą nie chodzić), brak jej natomiast modulatora telewizyjnego oraz złącza PCIMICIA (dysk twardy to osobny fragment komputera przyłączany z boku). Obydwa komputery są obecnie tanie (ponieważ już się ich nie produkuje) i... cokolwiek przestarzałe. Jeśli natomiast miałbym już radzić, to lepsza chyba będzie A600, pod warunkiem, że nie chcesz jej wzbogacać o wspomnianą kartę turbo.

Odp. 2. Niestety, standardowo w cenę żadnego z tych komputerów nie jest wliczony monitor i trzeba go dokupić osobno, choć czasem na Zachodzie sprzedaje się gotowe zestawy, oczywiście za wyższą cenę. Jak wygląda ta sprawa dokładnie, musisz dowiedzieć się u sprzedawcy (być może chodzi o tę drugą wersję).

Odp. 3. Sprawa ma się podobnie, jak w punkcie 2 (chodzi o zestaw), bowiem standardowo A500 i A600 (podobnie jak inne komputery) wyposażone są tylko w system.

Czy Amigę CD32 można porównać z Jaguarem i która maszyna jest warta kupienia (pieniądze nie grają roli)?

**Wojciech Ledworz
Wodzisław Śl.**

Coraz częściej pojawiają się tego typu pytania, więc teraz krótko i treściwie. Gry na CD32 są na kompaktach, natomiast gry na Jaguarze - tylko i wyłącznie na cartridge'ach, co oznacza wyższą cenę tych ostatnich. W przyszłości ma powstać CD-ROM dla Jaguara, ale kiedy Atari go wypuści, nie wiadomo. To po pierwsze, a po drugie, Jaguar rozprowadzany jest jedynie w USA (tak jak i same cartridge) i trudno przewidzieć,

kiedy zawędruje do Europy, a jeśli już zawędruje, to jak się przyjmie. Zważywszy, że CD32 bije ostatnio rekordy popularności (w Europie Zachodniej), a co za tym idzie, z każdym miesiącem powiększa się liczba gier przeznaczonych na tę maszynkę, walka o prym nie będzie łatwa. W tej sytuacji na pewno lepszym rozwiązaniem, przynajmniej na dzień dzisiejszy, będzie kupno CD32.

A propos, Wojciechu, na Twoje pozostałe pytania postaram się odpowiedzieć w którymś z następnych numerów. Po prostu zbiera się pula listów dotyczących konsol i chciałbym zamieścić je w jednym "rzucie".

Przy opisie do gry "Microcosm" napisaliście, że jest ona także na Amigę z kośćmi AGA i z CD-ROM. Czy to oznacza, że można dokupić CD-ROM do Amigi 1200 i odtwarzać na nim kompaktów z CD32, czy też istnieje inna wersja na ten komputer? Na początku opisu napisaliście, że "Microcosm" został wydany w wersji na CD32 i jest przygotowywana wersja na PC CD-ROM i 16-bitowe konsole, lecz nic nie napisało o A1200.

Dawid z Koła

Tak, to nie była pomyłka. Faktycznie na zachodzie (a zapewne wkrótce i w Polsce) jest sprzedawany CD-ROM dla Amigi 1200. Oznacza to, że już można odtwarzać kompaktów z CD32 na swojej A1200. Tutaj rada - jeśli już, to proponuję kupić CD-ROM firmowy, tj. commodore'owski.

Na zakończenie jeszcze dwie sprawy.

Sprawa 1. Do redakcji przychodzi coraz więcej listów, w których zabranianie (!) druku zawartych w nich pytań na łamach ŚGK i żądanie (!) odpisania na adres prywatny. A przecież tyle już razy powtarzałem, że nie prowadzimy (!!!) prywatnej korespondencji. Jeśli wstydzicie się swoich listów, to albo zastrzeżcie sobie anonimowość (np. podając do wiadomości ogólnej pseudonim), albo nie piszcie ich wcale.

Sprawa 2. Jeden z Czytelników prosi o opublikowanie ogłoszenia o powstaniu klubu "GRACZ". Niestety, nazwisko i adres są nieczytelne, a bez nich zamieszczenie anonisu byłoby bezsensowne. Dlatego proszę Grzegorza (?) o ponownie przysłanie treści ogłoszenia z czytelnym już nazwiskiem i adresem.

To wszystko na dzisiaj. Do zobaczenia za miesiąc.

P.P.

Plotki, ploteczki



ZWYCIĘZCY I POKONANI

Na corocznych londyńskich targach gier (*European Computer Trade Show*) rozdano tradycyjnie wyróżnienia w kilkunastu różnych kategoriach. Najlepszą grą roku oraz najlepszą grą na komputery został **Doom**. Pokonał on inne nominowane do tego tytułu programy, między innymi: **Frontier**, **Rebel Assault**, **Syndicate** i **Cannon Fodder**. Najlepszym producentem ogłoszono firmę **Lucas Arts**, zaś tytuł najlepszego wydawcy przyznano firmie **Virgin**. Za najoryginalniejszą grę roku uznano **Syndicate** (pobił **Cannon Fodder**, **Settlers**, **Rebel Assault** i **Day of Tentacle**). Wielu niezadowolonych z werdyktu wystawców opuszczało Londyn ze skwaszoną miną.

OJ, PRZEKOPANY TEN ROK

Z okazji odbywających się w tym roku Mistrzostw Świata w piłce nożnej spodziewana jest istna nawałnica komputerowych kopanin. Będą: **Empire Soccer '94**, **FIFA Inter. Soccer**, **On the Ball**, **Kick Off 3**, **Sierra Soccer**, **World Cup USA**, **Club Football Manager**...

KOMBATANCI GRAJĄ W GOLFA

Po tegorocznym sukcesie gry **Cannon Fodder**, grupa **Sensible Software** zamierza jeszcze pod koniec tego roku wypuścić kolejny wielki hit - będzie nim **Sensible Golf**. Główni bohaterowie zdążyli się już przebrać w eleganckie ciuszki, ale ich głowy nadal są dečko za duże. Równocześnie trwają prace nad kolejną częścią zabawnych komandosów - **Cannon Fodder 2** pojawi się na półkach w okolicach listopada.

GRAJ I PODZIWIJAJ

Myst - dostępny do niedawna tylko na komputery spod znaku jabłka ukazał się wreszcie na PC-CD ROM. Magiczna księga



przenosi nas na zagadkową wyspę. Penetrując teren, szybko spostrzegamy, że coś tutaj nie pasuje. Czy uda się rozwiązać zagadkę? Jeśli nie, nie ma powodów do zmartwień, bo samo oglądanie gry dostarcza nie byle jakich wrażeń. Graficy z grupy **Broderbund** (**Wings of Fury**, **Prince of Persia**) wzniesli się na wyżyny swoich możliwości. To trzeba zobaczyć, bo słowami się nie da tego opisać.

CD32 NA FALI

Jak donoszą zachodnie media, CD32 nie ma sobie równego w sprzedaży oprogramowania na krążkach CD i w chwili obecnej przewyższa wszystkie inne maszyny (PC CD-ROM, konsole) razem wzięte.

CD 1200

Comodore wreszcie wypuściło na rynek długo oczekiwany CD-ROM dla A1200. Sprzęt jest oczywiście w pełni kompatybilny z CD32, ale również do złudzenia przypomina bratnią konsolę. Cena wahać się będzie w granicach 5 milionów.

DOKUP DRUGI CD-ROM

...bo najnowszy produkt firmy Sale Curve pt. **Cyberwars** będzie zajmował jedyne trzy krążki w wersjach dla PC CD-ROM i CD32. Bajecznie kolorowa grafika 3D, z którą mieliśmy już do czynienia w **The 7th Guest**, będzie przewijała się od pierwszej do ostatniej sceny. Twórcy gry obiecują mnóstwo zagadek i wrogów do zabicia (czy można zabić robota?). Jak widać problem żonglerki nośnikami wkrótce osiągnie kompakt (chyba że wymyślą "twardy CD").

GDYBY NIE VIRGIN...

...nie mielibyśmy zapowiadanych na najbliższą przyszłość przeróbek znakomitych konsolowych przebojów. **NBA Jam** - najlepsza dotychczas gra w koszykówkę. **Mortal Kombat 2** - miłe mordobicie z wrywaniem głowy. **Aladdin** - cudowna przygodówko-zręcznościówka. Już wkrótce na ekranach naszych monitorów!

TRZY W JEDNYM

Posiadacze pecetów mają z czego cieszyć mordy, bowiem planowane jest wypuszczenie kart

emulujących konsole Jaguar i 3DO. Z otwarciem szampana radziłbym poczekać do momentu zobaczenia ceny tych urządzeń.

NIENASYCONA

Wielki koncern **Sega** wychodzi powoli na prowadzenie. Plany na najbliższą przyszłość nie mają wręcz końca. Premiera najnowszej i chyba najnowocześniejszej jak na nasze czasy konsoli Saturn, ma nastąpić pod koniec tego roku. Trzy procesory RISC oraz kilka innych zamontowanych w środku układów zagwarantują tej maszynie prędkość rzędu kilkuset MIPSów (milionów instrukcji/sekundę). Oprócz tego trwają prace nad **Sega VR**, czyli hełmem do wirtualnej rzeczywistości, który oferuje graczowi nieograniczoną swobodę oglądania otaczającego go wirtualnego świata. Koncern nie zapomina również o swojej konsoli Mega Drive. Ostatnio pokazała się w sprzedaży zminiaturyzowana do granic rozsądku odmiana tej zabawki pod nazwą **Mega Jet**. Poza tym **CDX** - czyli **Mega Drive** razem z czytnikiem CD pozwalającym, oprócz wczytywania gier, na słuchanie muzyki - lada chwila pojawi się na półkach (krążą plotki, że sprzęt dysponuje również dźwiękiem 3D czyli coś w rodzaju pecetowskiego GUSa).

LATAJĄCA MYSZ

Tak można nazwać produkt firmy **Logitech** - **CyberMan**. Pod tą dziwną nazwą kryje się urządzenie do złudzenia przypominające mysz, któremu nieobca jest współrzędna z-etowa. Należy przez to rozumieć, że gryzoń ten "rozumie" ruchy nie tylko w poziomie (x, y) ale i w pionie (ciekawe jak wygląda **Mouse Pad**). Zabawkę można wypróbować na grach: **Terminator Rampage**, **Shadowcaster** i **Doom**. Panowie, precz z myszami! Morda na nietoperze!

CANNON FODDER VS...

Breach 3 to najnowszy produkt firmy **Impression**. Gra łączy elementy wciągającej siekanki (**Cannon Fodder**) i interesującej przygody (**Rules of Engagement**). Dowodzimy grupą śmiałków, którzy mają za zadanie spenetrować bazę przeciwnika. Co ja mówię! Nie bazę, lecz bazy, a dokładnie 511 różnych scenerii. Jeśli i tego komuś za mało, istnieje również

edytor do tworzenia własnych scenariuszy.

DOOM KAPUT?

Po sukcesie, jaki odniósł program grupy **ID Software**, wielkie firmy software'owe zwęchały duże pieniądze, więc w najbliższej przyszłości spodziewamy się kilku doomopodobnych programów. Grupa **Rebellion** ukończyła niedawno grę **Alien vs Predator**, która dostępna jest na razie tylko na Jaguara. Zamiast standardowych 256 kolorów, jedynie kilkadziesiąt tysięcy, a poza tym wszystko po staremu - broń, potwory i krew. **Origin** wysmażył już **System Shock** - inżynierowie genetycy stracili kontrolę nad ludzkimi mutacjami, które teraz pałają się na jednej ze stacji kosmicznych. Na domiar złego stacją zapanał komputer, który... wszystko i tak sprowadza się do strzelania, w co popadnie. Fabuła może nie jest nadzwyczajna, ale pograć warto. Acha, bym zapomniał - wymagany 486DX.

ANOTHER WORLD 2

Następna przygoda spod ręki programistów grupy **Delphine** nie jest kontynuacją **Flashbacka**, lecz **Another World**. Ta sama niebieskawa grafika, wartka akcja i jeszcze więcej animowanych wstawek. Zmienił się za to główny bohater, a jest nim... nie powiem (kto ukończył pierwszą część, powinien się domyślić).

Przedstawił

Ś.P. Benny Bill





EMBRYO



Black Legend/Croteam

Firma **Black Legend** postanowiła zdominować rynek swoimi produktami. Aby to osiągnąć, co i rusz współpracuje z innymi, mniej znanymi grupami software'owymi. Pomysłowe, prawda? Przykładem może być gra **Embryo**, gdzie taką "współpracę" firma **Black Legend** podjęła z... chorwacką grupą **Croteam**.

Embryo to trójwymiarowa symulacja, w której tradycyjnie już występujesz w charakterze pilota i zasiadasz w kokpicie (ciekawe, kiedy ktoś wymyślił w tej materii coś nowego?).

Gra rozpoczyna się opowieścią o tym, jak to w mezozoiku (czyli baaardzo dawno temu) pewna kosmiczna flota przyleciała na Ziemię i rozrzuciła nad nią ładunki z mikroorganizmami. Miały one uczynić naszą planetę podobną do planety obcych. Niestety, ten milionletni plan kosmitów został zniszczony przez dokuczliwe stworzenia, które niespodziewanie wyewoluowały na Ziemi. Wiadomo, chodzi o ludzi.

Ziemskie próby nuklearne obudziły obcych w ich bazie pod czapą polarną i ludzkość będzie musiała teraz walczyć o własne przetrwanie.



W sumie zapowiada się na niezłą strzelankę. Trochę podejrzany wydaje się jedynie fakt, że autorzy postanowili położyć większy nacisk na akcję, niż na niepotrzebne detale. W końcu na rynku niepodzielnie rządzą gry z efektami specjalnymi i supergrafią.

RAP

On The Ball



Ascon/Daze

On The Ball to typowy przedstawiciel programów sportowo-menedżerskich. Grając w nią, masz 10 lat (tych w grze!), aby sprawdzić się jako impresario i trener drużyny piłkarskiej. Twoim głównym zadaniem jest zdobycie posady kierownika drużyny narodowej. Sukces możesz osiągnąć tylko dzięki odpowiednim operacjom handlowym, transferom i właściwemu rozporządzaniu zasobami finansowymi klubu.

W większości oglądasz grę z punktu swojego komfortowego biura. Do dyspozycji masz wiele ikon dających dostęp do różnych sfer interesów, np. finanse, drużyna etc. Jest również wiele innych rejonów działania, które zaprzątną Twoją uwagę, jak modernizacja stadionu, sponsoring itp.

Głównym punktem **On The Ball** są jednak spektakularne przekazy telewizyjne każdego meczu. I nie jest to tylko zwykła animacja generowana przez komputer. Jeśli przed rozgrywką zrobiłeś konkretne przygotowania, w trakcie spotkania będziesz mógł obejrzeć swoją pracę. Poza tym mecze są retransmitowane na żywo, z do-

pingiem kibiców na stadionach (digitalizowane efekty dźwiękowe), z komentarzem spikera i powtórkami najlepszych akcji.

To chyba dopiero zapowiedź tego, co wkrótce zaleje rynek software'owy - mam na myśli gry piłkarskie. Zresztą całkiem niezłą zapowiedź.

RAP



Space Checkers



Black Legend/Croteam

I raz jeszcze duet **Black Legend** i **Croteam**. Tym razem w grze **Space Checkers**.

Coraz częściej autorzy gier sięgają do wypróbowanych pomysłów. I nic w tym dziwnego, trudno wymyślić coś nowego, a przy tym (dobrego). Prócz tego wiele zapomnianych już gier naprawdę wartych jest odświeżenia. Wspomniany duet postanowił nie zapominać o tym i oto przygotował superkosmiczną wersję starej gry planszowej, o nazwie **Halma**.

Podobnie jak w oryginale, chodzi o to, aby przenieść w odpowiedni sposób swoje pionki z jednego końca planszy w drugi. Aby nie być dokładnym naśladowcą, dodano różne przeszkadzajki: obce stwory, świecące przyciski, wiry. Te ostatnie na ten przykład przenoszą Twoje pionki w inne miejsca na planszy. Są też pola, które raz zajęte, nie mogą być przeskoczone bez walki między zawodnikami.

Gra rozwija się z każdym poziomem, pojawia się coraz więcej nowych elementów i coraz więcej przeciwników. Wszystko to



może wyglądać dziwnie, ale daje w rezultacie wiele dobrej zabawy. Na koniec warto wspomnieć, że w **Space Checkers** może grać od dwóch do czterech osób.

RAP

Super Stardust



Bloodhouse

Pamiętasz te wspaniałe widoki, na tle których niszczyłeś wrogą flotę kosmiczną i gwiazdny pył? Albo te cudowne tunele, w których gwiazdny mógł przetrwać tylko najlepszy? Jaśli tak, to mam dla Ciebie dobrą nowinę. Otóż firma **Bloodhouse** powraca na rynek z nową, ulepszoną wersją gry **Stardust**. **Super Stardust**, bo tak się ona nazywa, została specjalnie stworzoną na A1200. Zwiększono szybkość programu, rozbudowano tunele, tła zostały wykonane w 16 milionach kolorów oraz uatrakcyjniono muzykę.

Wszyscy zwolennicy pierwszej wersji powinni się cieszyć. Gra rzeczywiście zapowiada się oszałamiająco i osoby, które zakupią **Super Stardust**, nie będą żałować ani jednego wydane go na oryginał grosza (które niedługo wrócą do obiegu). Dopiero przy tej grze, a przynajmniej tak uważają producenci gry, potęga A1200 naprawdę ukaże się w całej swojej okazałości.

Wiele czasu i energii poświęcono, żeby **Super Stardust** nie był podobny do innych tego typu gier na Amigę. I żeby był najlepszy. Plotka głosi, że grafik siedział przy zgaszonych światłach

tylko po to, aby zauważyć drobne różnice w kolorach na ekranie i uczynić grę piękną aż do pojedynczego piksela.

Super Stardust ma się ukazać już we wrześniu, więc może warto przez wakacje przygotować się do gry, wykorzystując **Stardust**.

RAP





Corridor 7

Gametek

IBM

Corridor 7 to kolejna gra, po *Wolfensteinie* i *Doomie*, która stwarza możliwość bezwzględnego rozprawiania się z wrogiem, kimkolwiek by on był.

Zasady gry są proste, jak to zwykle bywa w tego typu programach - gracz jako samotny wojownik musi wybić w pień olbrzymią liczbę Obcych, którzy dokonali inwazji na Ziemię.

Dużym ułatwieniem jest tutaj zestaw map wszystkich poziomów oraz ukazanie pozycji każdego wroga. Niestety, pozbawia to przyjemności poruszania się w nieznanym terenie i odkrywania związanych z tym niespodzianek.

Podobnie jak w *Doomie*, masz do dyspozycji cały ekran oraz dodatkowo możliwość patrzenia przez okno, a także zaglądania przez szpary w drzwiach. Poza tym znajdują się tu pokoje zdrowia, gdzie można "doładować" sobie życia, czy pola siłowe, które należy wyłączyć.

Oczywiście, **Corridor 7** nie jest tak dobry jak *Doom*, ale zawsze to przyjemnie wywalić cały magazynek w brzuch jakiegoś stwora.

A tak w ogóle, to dzięki sukcesowi takich gier, jak *Wolfenstein 3D*, *Doom* czy **Corridor 7**, można się spodziewać, i to bardzo niedługo, wypuszczenia ich wersji wirtualnych. Dopiero one dadzą pełną przyjemność amatorom polowań na przybyszów z kosmosu.

RAP



FIFA - International Soccer

Electronic Arts

IBM

AMIGA

Po sukcesie w grudniu 1993 wersji na Mega Drive, firma **Electronic Arts** postanowiła wydać grę **FIFA - International Soccer** na PC i Amigę.

Obsługa gry jest bardzo prosta. Wykorzystuje się tylko dwa przyciski z klawiatury do strzelania, wyboru graczy i innych trików. Przyciśnięcie oby na raz w tym samym czasie daje agresywną grę czyli, mówiąc prościej, *faul*.

Do wyboru masz dwa modele gry. W pierwszym gracze mają równą siłę, w drugim zaś nie wszyscy piłkarze są tacy sami - charakteryzują ich różnicowane cechy, a nawet inaczej słabną w trakcie meczu. Niemniej w obydwu przypadkach gra się znakomicie.

Programiści starali się o jak najwierniejsze oddanie prawdziwych warunków gry, bo jak sami mówią: "*Football jest częścią naszej rzeczywistości*". Z tego właśnie wysiłku powstała gra o fascynującej animacji oddającej najdrobniejsze elementy stroju oraz zagrań piłkarskich.

Producenci obiecują w wersji dla CD-ROM, która powstanie w przyszłości, pewne dodatkowe ulepszenia, np. wprowadzenie komentarza na żywo. W tym zresztą celu już teraz **Electronic Arts** rozpoczął rozmowy z jednym z najpopularniejszych prezenterów.

Do tego czasu można cieszyć się tą wersją **FIFA - Internationale Soccer**.

RAP



HELL CAB

In House

IBM

Pepe Moreno, producent **Hell Cab**, jest pisarzem i reżyserem w jednej osobie. Poza tym zajmuje się komiksem, teatrem oraz reklamą. W tej grze stworzył wspaniałe widowiskowe dzieło, które może trochę jako gra rozczerować, lecz z drugiej strony ma szansę stać się prawdziwym wydarzeniem.

Prosto z lotniska Johna F. Kennedy'ego wsiadasz do taksówki, której kierowcą jest diaboliczny Raul. Zawozi Cię on do pięciu miejsc: do współczesnego oraz do apokaliptycznego Nowego Jorku, do starożytnego Rzymu (gdzie Neron nie zostawi Ci zbyt wielu szans na przeżycie), do francuskich okopów z drugiej wojny światowej, a także do jurajskiej dżungli. Będzie też kilka przystanków w Piekło (które od nieba różni się jedynie kolorem tła). Musisz tylko ze wszystkich przygód wyjść cało. A nie będzie to łatwe.

Wadawca twierdzi, że owa podróż diabelską taksówką, to więcej niż gra. Rzeczywiście, bo połączono tu żywe postacie z grafiką 3D, która jednak nie jest jednolita. Dodano też fantastyczny dźwięk, ale w niektórych miejscach niestety brakuje odpowiednich efektów.

Ogólnie mówiąc, **Hell Cab** poważnie zastanawia. Czyżby miał to być nowy kierunek w grach komputerowych?

RAP



Ultima VIII: Pagan

Origin/Electronic Arts

IBM

Richard Garriott, twórca serii **Ultima**, nie spoczął na laurach i kolejna jej część, ósma już z kolei, zapowiada się lepiej, niż którakolwiek z poprzednich.

Trójwymiarowa grafika w połączeniu z czterdziestostopniowym punktem widzenia daje niesamowitą przejrzystość. Główna postać jest wspaniale animowana. Również dźwięk nie odbiega poziomem od reszty, a starannie zbudowana narracja wręcz nieustannie trzyma gracza w napięciu.

Po raz kolejny wcielasz się w postać Avatara. Zostaje on przeniesiony przez demony do krainy zwanej Pagan. Avatar musi jakoś wrócić do Britannii, bo od tego zależy los jego kraju, lecz nikt nie potrafi mu powiedzieć, jak to zrobić.

W trakcie rozwoju fabuły dowiadujesz się, że krainą Pagan włada Lady Mordia, potomkini rodu błogosławionego przez koneksje z jednym z bogów - Lithosem. Jej rządy są bardzo brutalne. Ludzie są wieszani, bici, torturowani na śmierć. Oczywiście, musisz uwolnić Pagan od Zła i jeśli będziesz wytrwały, nagroda Cię nie ominie.

Ultima VIII: Pagan jest grą niewątpliwie wartą polecenia. Trzeba tylko podejść poważnie do swojego zadania, w czym na pewno pomoże wspaniała atmosfera gry.

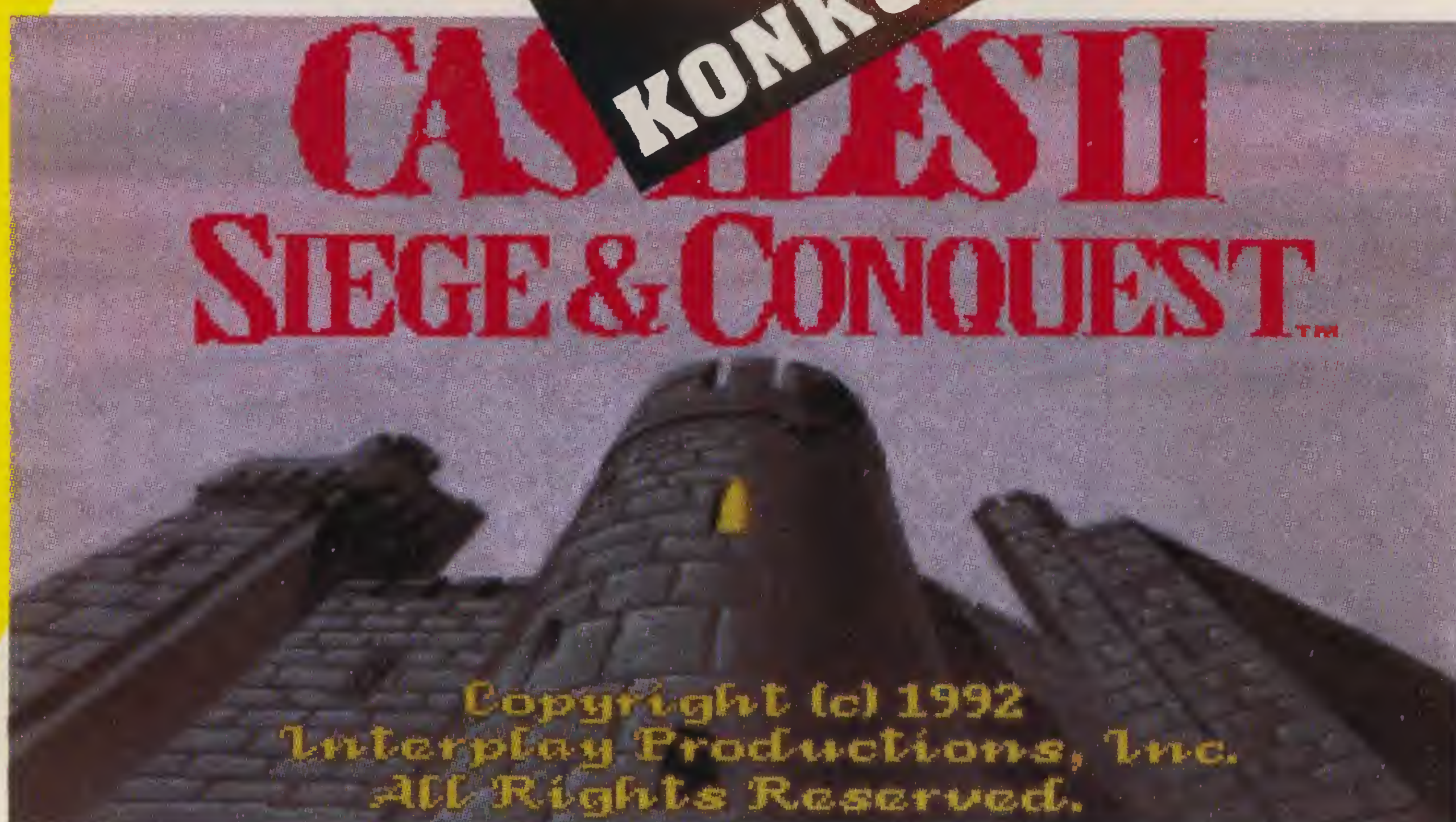
RAP





**PRACA
KONKURSOWA**

SGIERT
KOMPUTEROWYCH



Producent: Interplay

Podczas ogłaszania konkursu obiecaliśmy, że zwycięskie prace zostaną opublikowane na łamach ŚGK. Tak się złożyło, że opisywana w tym tekście gra była już omawiana na naszych łamach (nr 11-12/93), ale słowo się rzekło i aby być sprawiedliwym, zamieszczamy poniższy opis. Może zresztą doda on coś do poprzedniego artykułu lub zachęci do powrotu do tej wspominanej gry.

red. nacz.

Jest rok 1312. Umiera król Bretanii, Charles de Clossau, pozostawiając pusty tron. Kandydatów na jego zajęcie jest pięciu:

- Edward, król Albionu;
- hrabia Karol de Valois, syn zmarłego króla;
- Filip, książę Burgundii, kuzyn zmarłego króla;
- Ramiro, król Aragonii;
- Henryk, książę Anjou.

Możesz wcielić się w każdego z nich, lecz wiedz, że inni będą przeciwko Tobie i wykorzystają każdy Twój błąd. Bardzo ważny w grze jest także Papież. To on decyduje, kto zostanie królem.

Celem gry jest, byś właśnie Ty zajął tron. Aby to osiągnąć, musisz zbudować solidną gospodarkę. Powinieneś więc zgromadzić odpowiedni zasób dóbr (COMMODITIES). Są to:

- żywność (FOOD), którą wydajesz robotnikom i żołnierzom;
- drewno (TIMBER) i żelazo (IRON) niezbędne do budowy zamków i wytwarzania uzbrojenia;
- złoto (GOLD), które jest potrzebne do prawie wszystkiego.

Mając te dobra, możesz wystawić silną armię, która będzie Twoim podstawowym narzędziem polityki. Podczas tworzenia armii, wzmocnij granice, budując na ziemiach przygranicznych zamki. Potem wybuduj je wewnątrz księstwa. Zamki zwiększają Twoją obronność i wydobywanie dóbr i przeciwdziałają buntom ludności. Każdy zamek to jeden oddział wojska więcej.



Cały czas musisz uważać, by sąsiedzi, a w szczególności Papież, byli Twoimi sprzymierzeńcami. Im większy wskaźnik przyjaźni (skala od 1 do 9), tym mniejsze prawdopodobieństwo ataku z ich strony.

W **Castles II** są cztery menu:

- 1 - menu wstępne;
- 2 - menu główne;
- 3 - menu bitwy;
- 4 - menu budowy zamku.

Menu 1 pozwala na skonfigurowanie gry. I tak od góry:

- w kogo się wcielasz;
- poziom trudności (łatwy, trudny i niemożliwy);
- dodatkowe intrygi (wł/wył);
- muzyka na SB (wł/wył);
- rozmieszczenie dóbr (geograficzne, losowe i równomierne - dwa landy z takim samym bogactwem się nie stykają);
- podgląd bitew (wł/wył).

Istnieje również możliwość jakiegoś stanu gry.

Na środku menu 2, znajduje się mapa Bretanii. Nad nią jest linia informująca oraz po prawej stronie pole informacyjne. Po lewej stronie na dole znajduje się pole opcji. Linia informacyjna ilustruje ilość i tempo realizacji zadań, które aktualnie wykonujesz. Pole opcji, gdy nie jest aktywne, przedstawia



kalendarzowy czas gry oraz liczbę punktów. Jeżeli jest aktywne, udostępnia następujące opcje:

1. **STOCK** - wszystko co związane jest z gospodarką. Po poleceniu **GATHER** Twój podwładni zaczną zbierać z danych landów. Możesz jeszcze skorzystać z czarnego rynku (**BLACK MARKET**). Bez kontroli policyjnej jest to ryzykowne.

2. **ARMY** - podstawowy jest werbunek (**RECR**) poszczególnych rodzajów wojska:

- łócników (**ARCHERS**) - są dobrzy do obrony twierdz;
- piechoty (**INFATRY**) - wojsko uniwersalne, piechota powinna być główną siłą Twojej armii;
- rycerze (**KNIGHT**) - oddziały kawalerii, szybkie i o dużej sile uderzeniowej.

Możesz wprowadzić kontrolę policyjną (**POLICE REALM**) i budować maszyny oblężnicze:

- balistę (**BALLISTA**);
- katapultę (**KATAPULT**);
- wieżę oblężniczą (**SIEGE TOWER**).

3. **REALT** - stosunki dyplomatyczne. Są tu dostępne opcje wysyłania dyplomatów (**DIPL**), poprawiania nastrojów społecznych (**HAPPINESS**) oraz zwoływania rady księstwa (**COUNCIL**).

4. **OPTS** - tutaj znajdują się opcje systemowe.

Jest również szereg opcji, które są aktywne jedynie, gdy klikniesz myszą na land. Są to:

- **ATTACK** - atak na wybrany land;
- **SABOTEUR** - sabotaż;
- **MERCHANT** - handel wymienny z właścicielem landu;
- **SCOUNT** - wywiad (ukazuje bogactwo i właściciela landu);
- **SPY** - szpiegostwo (ukazuje wszystkie landy).

Menu bitwy przedstawia teren landu w zbliżeniu i znajduje się tu szereg opcji:

- **STAND** - dany oddział lub formacja staje w miejscu;
- **MELEE** - dany oddział lub formacja atakuje najbliższego wroga;
- **DESTORY** - opcja ataku dla machin oblężniczych;
- **RETREAT** - ucieczka z pola;
- **BEGIN** - rozpoczęcie bitwy;
- **PAUSE** - pauza.

Menu budowy zamku, podobnie jak w walce, ukazuje teren landu. A jak budować?

Zaczynasz od kliknięcia na wybranym landzie **VISIT**. Ukazuje się cała mapa. Następnie klikasz na komendę **DESIGN**. Trzeba ustawić główną wieżę (**KEEP**). Staraj się

nie wybrać piasku ani wody. Gdy wieża stoi, decydujesz czy mury mają być wysokie, czy niskie (**TALL /SMALL**). Następnie budujesz fundamenty. Nie buduj zamków większych niż 150 punktów. Szkoda czasu. Gdy mury są gotowe, klikasz na **VIEW**. Po lewej stronie komendy **DESIGN**, wybierasz sposób budowy:

- **UNIFORM** - budowa jednolita we wszystkich miejscach;
- **OUTWARD** - budowa najpierw murów wewnętrznych;
- **INWARD** - budowa najpierw murów zewnętrznych;
- **TOWERS** - budowa najpierw wież

Poniżej znajduje się wybór, czy zamek ma okalać fosa, czy nie (**MOAT/NO MOAT**). Istnieje również możliwość wgrania innych fundamentów (**LOAD**), lub nagrania własnego układu (**SAVE**). Po wybraniu sposobu budowy kliknięcie na **LEAVE** pozwala na powrót do menu głównego.

Gra jest warta poświęcenia kilku dni na ukończenie. Co jakiś czas animowane filmy i dobra grafika sprawiają, że gra się nie prędko nudzi.

Opis dotyczy wersji na komputer IBM PC

Alesso
(Aleksander Chudy)





Producent: Psygnosis

Firma **Psygnosis** znana jest przede wszystkim ze wspaniałych gier, których głównymi bohaterami są bardzo małe, uciekające ludziki, bezmyślnie poruszające się w nadziei, że gracz im pomoże. Spójrzmy tylko na obie części *Lemmingów*, czy też na *Walkera*, gdzie to owe ludziki mamy za zadanie powykańczać. Kolejny produkt **Psygnosis**, **Benefactor**, również podtrzymuje tradycję i oszałamia nas ledwie widocznymi postaciami, uganiającymi się za sobą. W **Benefactorze** głównym bohaterem jest ludzik, który otrzymuje za zadanie uwolnić wszystkie sympatyczne zwierzątka. Są one w większości uwięzione za drzwiami, do których (co jest oczywiste) należy odnaleźć odpowiednie klucze. Niestety, aby nie było za łatwo, autorzy wprowadzili wiele utrudnień. Należą do nich gigantyczne potwory rozpuszczone po labiryncie, mające uniemożliwić naszemu bohaterowi wykonanie zadania. Tradycyjnie są jeszcze kolce, lodowata woda, lawa i inne "bajery", uatrakcyjniające naszą wędrówkę. Milutkie stworzonka, które mamy za zadanie uwolnić, dzielą się na dwie grupy:

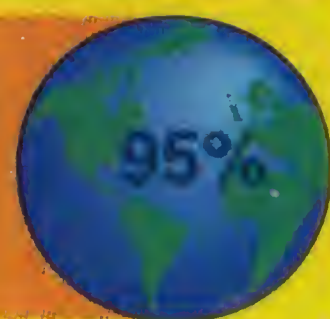
zwierzątka złociste oraz zwierzątka srebrzyste. Te drugie przysporzą nam największych kłopotów, gdyż będziemy musieli je przenieść do tzw. transformatora, zamieniającego je w zwierzątka złociste. Po co to wszystko, pytacie? Tylko zwierzątka złociste mogą opuścić etap. Srebrne futrzaki mają inteligencję lemingów - idą tylko w jedną stronę (w tym jednak wypadku nie możemy im wydawać żadnych poleceń) i gdy cokolwiek im się stanie (wpadną na kolce, w lawę, do wody itp.), będziemy zmuszeni zacząć wszystko od początku. Zwierzątka te możemy nieść i przenosić (omijając w ten sposób pewne drobniejsze niebezpieczeństwa), jednak niestety nie możemy z nimi skakać, lecz co najwyżej podrzucić je na wyższą platformę. Zupełnie inaczej wygląda sprawa z złocistymi zwierzątkami. Te cechuje już bardzo duża (jak na takie stworzonka) inteligencja i NIGDY nie padną ofiarą żadnego monstrum bądź nie wleżą do lawy. Jako że same skakać nie umieją, w odpowiednim momencie zatrzymują się, dając Ci do zrozumienia, byś je podniósł i podrzucił. Wówczas

podskoczą i pójdą dalej, by kontynuować swą wędrówkę do wyjścia. Zanim jednak przyjdzie Ci uwolnić jakiegokolwiek ze stworzonek, będziesz się musiał całkiem nieźle nagłowić i nalatać w poszukiwaniu kluczy (tu jeszcze jedno utrudnienie - możesz nieść tylko jeden przedmiot na raz). Acha, gdy będziesz chciał dokonać przemiany srebrzystego stworka w złocistego, musisz dostarczyć do transformatora paliwo, które znajdziesz penetrując poziom. Będziesz zjeżdżał po linach niczym Indiana Jones lub Tarzan, będziesz skakał nad przepaściami i gorącą (chyba) lawą, będziesz przełaczał dźwignie, by tworzyć platformy, będziesz wyłamywał w ścianach przejścia do ukrytych bonus-leveli, będziesz... No właśnie, będziesz, ale najpierw zaopatrzyć się w grę firmy **Psygnosis** pt. **Benefactor** i dopiero wówczas wtargnij w świat sympatycznych, małych, wszędzie pałających się stworków. Kilka spraw odnośnie strony "technicznej" gry. Zmniejszone sprajty wcale nie powodują uszczerbku na grywalności, przeciwnie - uatrakcyjniają atmosferę. Grafika jest naprawdę wspaniale wysmakowana, co razem z niesamowicie płynną animacją daje wspaniały efekt. Najlepszy jednak zdecydowanie jest dźwięk. W **Benefactorze** zastosowano specjalny system - jeżeli np. pełźnie do nas ogromna dżdżownica, wówczas usłyszymy z początku ciche szuranie, później głośniejsze, aż wreszcie bardzo głośne. Sprawia to niesamowite wrażenie. Same dźwięki i muzyka są również idealnie dopracowane (zaraz zabraknie mi przymiotników). **Benefactor** jest godny polecenia tym wszystkim, którzy chcą się rozerwać po skomplikowanych grach typu RPG czy strategicznych, a również wszystkim tym, którzy po prostu chcą się zabawić. Firmie **Psygnosis** rzeczywiście należy się brawa za ten produkt (miejmy nadzieję, że następne będą równie udane).

Frodo Baggins



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM
też AGA



Producent: LK Avalon/Zepplin Games Ltd

S.O.S... S.O.S... słychać na pokładzie małej odizolowanej Morskiej Stacji Ratunkowej znajdującej się na północ od Islandii. Kevin, odebrawszy tę wiadomość, natychmiast wsiadł do Badawczej Łodzi Podwodnej wyposażonej w najnowocześniejszy sprzęt do śmiałych misji ratunkowych. Gdy przybył na miejsce, okazało się, że statek załadowany po brzegi pasażerami wpadł na górę lodową u wschodnich wybrzeży Grenlandii. Jedno spojrzenie i Kevin wie, że ma przed sobą długą drogę do uratowania wszystkich pasażerów, którzy ogarnięci paniką nie ułatwiają mu tego, biegając po całym pokładzie. Rozgrzane do czerwoności tłoki, buchające parą rury i 70.000 galonów lodowatej wody w ładowni - oto sceneria, w jakiej Kevinowi przyszło prowadzić akcję ratunkową. Po uruchomieniu gry na dole ekranu znajduje się listwa informacyjna. Patrząc od lewej mamy:

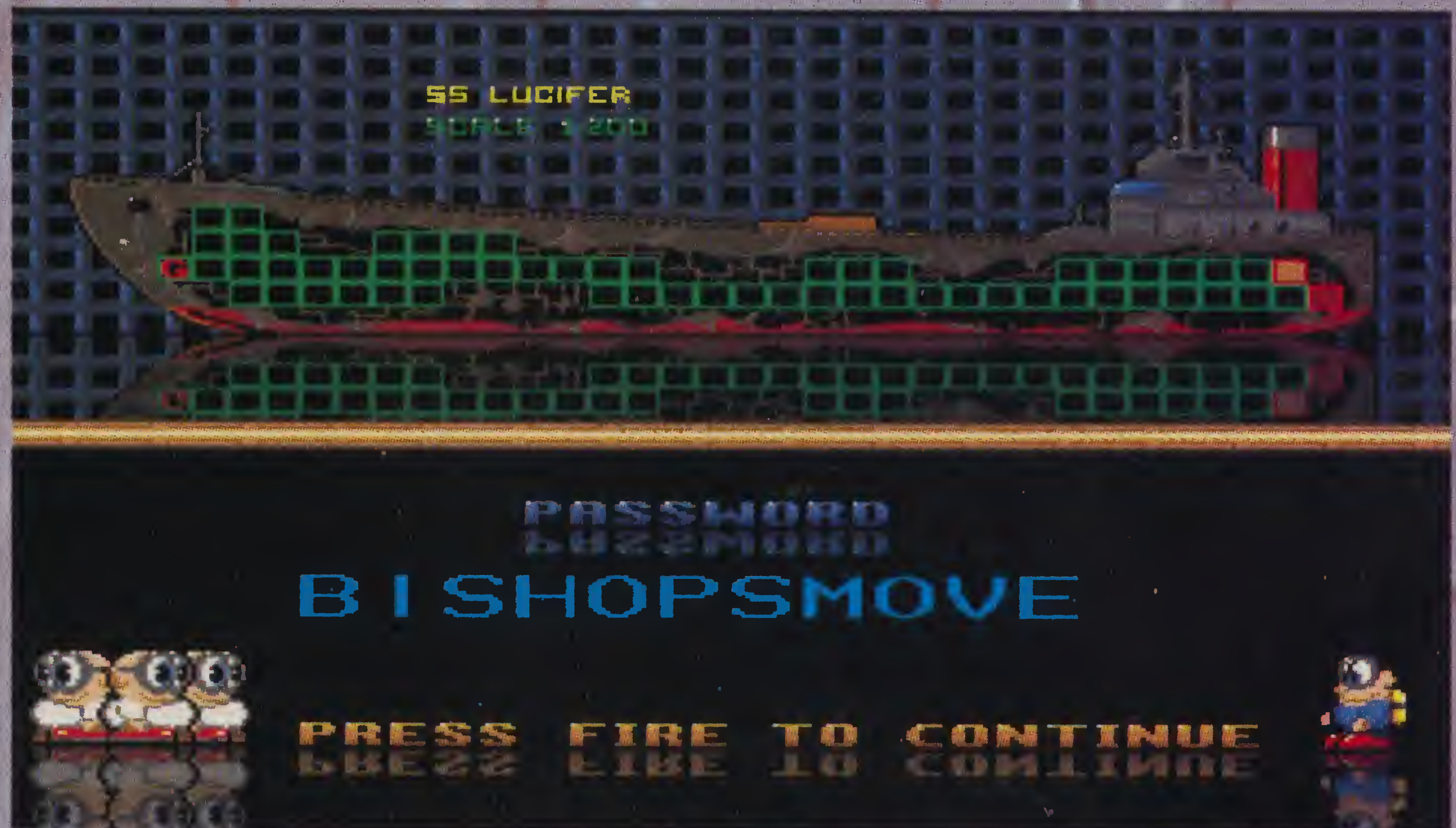
- ilość pozostałych żyć Kevina;
- ilość pozostałego zapasu powietrza;
- wskaźnik długości lontu bomby (wcisnięcie i przytrzymanie Fire'a podczas zostawienia bomby zwiększa długość lontu);
- Score - punktacja;
- Target Rescue - liczba pasażerów, która pozostała do uratowania, a wymagana do ukończenia poziomu (gdy liczba ta osiągnie zero, wówczas Kevin może uciec przez otwierający się właz);
- Men Left - liczba pasażerów pozostałych na danym poziomie;
- Men Rescued - liczba ocalonych pasażerów. Sterowanie Kevinem jest następujące:
Lewo/Prawo - marsz w żądanym kierunku;
- Fire + ruch joysticka - skok we wskazanym kierunku;
- Góra - wspinaczka po drabinie;
- Dół - schodzenie po drabinie;
- Dół + Fire - rzut bombą lub zebranie butli z tlenem z gablot wiszących na ścianie, a także sterowanie różnymi przełącznikami i wykonywanie specjalnych manewrów.

Po każdym poziomie otrzymuje się kod, który można wprowadzić na początku gry. Wystarczy wcisnąć spację i wpisać wcześniej podany kod.

Zasada gry polega na przeprowadzeniu pasażerów do wyjścia. Ikonka wyjścia przypomina właz z umieszczoną nad nim lampką.

Pasażerowie, którzy spadną z platform do lodowatej wody wypełniającej ładownię, stają się tonącymi. Należy ich uratować, zanim umrą z zimna i zamienią się w Aniołki. Pozostaje teraz pytanie, jak ich ratować. Jest kilka sposobów, w zależności od poziomu i dostępnych tam przedmiotów.

W oszklonych gablotach wiszących na ścianie statku umieszczone są zestawy odrzutowe (coś, co przypomina butle z tlenem). Aby je zdobyć, należy stłuc szkło. Zestawy te można rzucić tonącym, dzięki czemu unoszeni są oni na powierzchnię wody.



Za pomocą klawisza spacji można uaktywnić tratwę ratunkową, do której tonący wskoczą samodzielnie, kiedy ta znajdzie się w ich pobliżu. Użycie tratwy jest możliwe na danym poziomie tylko raz.

Niektóre z rur znajdujących się na statku zostały uszkodzone. Efektem tego jest wydostająca się gorąca para wodna, która jest niebezpieczna dla pasażerów. Aby załatać dziurę, należy wspiąć się na rurę, dojść do miejsca uszkodzenia i nacisnąć Fire.

Za wszelką cenę należy unikać zgniatarki - nie ma sposobu, aby ją zatrzymać.

Ruchome chodniki służą do przemieszczenia pasażerów w odpowiednim kierunku. Kierunek ruchu taśmy można zmieniać przez

podejście do znajdującego się obok przełącznika i wcisnięcie Fire. Bomby służą do wysadzania takich przeszkód, jak np. skrzynie. Ze skrzyń można też budować pomosty i platformy, przemieszczając je za pomocą dźwigów magnetycznych. Aby uruchomić dźwig, należy stanąć obok ukośnego przełącznika i przytrzymać wcisnięty Fire - wtedy skrzynie mogą być opuszczane i podnoszone oraz przesuwane w prawo i w lewo za pomocą joysticka.

Jeśli podczas akcji zginie zbyt duża liczba pasażerów i poziom nie może zostać pomyślnie ukończony, sygnalizowane jest to przyciemnieniem światła.

Na niedostępne platformy można przeskoczyć, używając rozhuśtanego łańcucha.

Pomiędzy poszczególnymi częściami ładowni można przemieszczać się dzięki hydraulicznym pomostom, uaktywnianym przy pomocy znajdujących się na ścianie przełączników. Jeżeli przełączniki wind osobowych znajdują się w pozycji Off, wówczas służą tylko jako pomosty łączące platformy. Jeśli przełącznik jest w pozycji On, to wejście na platformę windy spowoduje automatyczne przeniesienie na wyższe poziomy.

Wokół niektórych urządzeń elektrycznych powstały pola elektryczne, które są zabójcze zarówno dla Kevina, jak i pasażerów.

Podsumowując, należy stwierdzić, że Sink or Swim może się podobać każdemu, kto lubi gry typu Lemmings. Można doszu-

kać się tutaj podobieństw nie tylko w samej fabule, ale również w sferze fonii. Jeśli jesteś jednym z takich fanów, to sięgnij po tę grę.

Arkadiusz Mataczyński

ZRĘCZNOŚCIOWA

286

1 MB RAM



ŁOWCA OSTATNIE STARCIE

Producent: IPS Computer Group

Jedna czwarta. "Zanim nastąpi rozdział pierwszy, czyli rozpocznie się historia Łowcy, musi być taka jedna czwarta. Potem musi być jedna druga i może jeszcze coś, bo parę rzeczy należy wyjaśnić. Nie ma na to rady.

Mam na imię Janik. Jestem pewien, że imię to wybrała mama, chociaż nigdy o tym nie rozmawialiśmy. Moja mama nazywa się Parwina. Czy ktoś, kto ma na imię Parwina, może nazwać dziecko Stanisław albo Jacek? Raczej nie. Musi je nazwać Janik. Tak naprawdę - Janik to jest Mały Jan, w odróżnieniu od Dużego Jana, mojego ojca. Mógłbym zapytać, jak mama wpadła na takie śliczne imię, ale nie zrobię tego, bo na pewno było tak: mama czekała na powrót taty. Jednocześnie, chyba nawet bardziej, czekała na spotkanie ze mną. Byliśmy umówieni na początek lutego i nie zawiodłem. Tata natomiast miał lekki poślizg. Mama przez cały wieczór wpatrywała się w telewizor. Robiło się późno. Na koniec programu dali transmisję z kortów Rolanda Garrosa meczu tenisowego z udziałem czarnoskórego Francuza, który nazywa się tak samo, jak ja, tyle że jego imię pisane jest przez Y. Przez te powroty, czy niepowroty ojca mama polubiła wiele dyscyplin sportowych i ma pomysły na imiona dla sporej gromadki dzieci. Tata w końcu nadjechał.

- Nasz syn będzie nazywał się Yarnick - powiedziała mama.

Mama bardzo chciała, żeby moje imię było pisane przez Y, ale nie udało się. W ogóle cały pomysł wydawał się na początku mało przekonujący.

- Nasz syn będzie nazywał się Yarnick - powtórzyła mama.

- Skąd wiesz? - zapytał tata.
- Bo takie rzeczy się wie - odważyła ciągnęła mama.

- Nie będę cię pytał, skąd niby takie rzeczy się wie, ale powiedz mi chociaż, jak byś chciała to pisać?

- Zwyczajnie, przez Y.

- Nie ma polskich słów pisanych w ten sposób.

- A jeśli przez J?

- Trochę lepiej, ale wymyśl coś innego.

- Ty nazywasz się Jan, bo jesteś duży, a on będzie mały i nazwiemy go Janik.

Chyba było za późno, żeby ciągnąć tę rozmowę. Mama ustąpiła z Y, tata z całej reszty. Oczywiście, mogło być całkiem inaczej, ale czy to ma jakieś znaczenie? Jedźmy dalej."

Jest to pierwszy rozdział z książki Ryszarda Zatorskiego pt. "Łowca - ostatnie starcie". Zapewnie zadajesz sobie pytanie, co wspólnego może ona

mieć z grami komputerowymi. Otóż cała ta książka wraz z instrukcją obsługi i dyskietką znajduje się w jednym pudełku z oryginalną grą pod tym samym tytułem. Jeżeli oglądałeś film, to powinieneś wiedzieć, o co chodzi. Jeśli nie, to posłuchaj Janika, który sam Ci o wszystkim opowie.

Cześć, to ja, Janik - Młody Jan. Jestem bohaterem filmu, który z pewnością obejrzałeś. Dzięki tej grze masz okazję wcielić się w moją postać i spróbować swoich sił w niezwykle przygodzie. Zaczęła się ona, gdy mój ojciec został porwany w drodze do Londynu przez dwóch rzeźmieszków - Thorna i Gaetha. W misji tej rzeczywistość mieszała się z grą komputerową, którą dostałem od taty. Wszystkie porażki i zwycięstwa komputerowe mają wpływ na prawdziwe wydarzenia, tak więc w moich (i Twoich) rękach leży los dużego Jana.

Etap 1. Pierwsze spotkanie z porywaczami nastąpiło, gdy Parwina, moja mama, przyjechała odebrać mnie ze szkoły. Wówczas Thorn i Gaeth, chcąc odzyskać dyskietkę, zaczęli gonić nas swoim samochodem. Ponieważ moja mama nie była zorientowana w sytuacji, musiałem przejąć sprawę w swoje ręce. Dopiero teraz przekonałem się, że prowadzenie samochodu to nie taka prosta sprawa. Dotychczas wydawało mi się, że wystarczy wcisnąć gaz i kręcić kierownicą, jednak kierowanie samochodem to także zmiana biegów i hamulec. W komputerowej symulacji zmiany biegów dokonuje się przy pomocy joysticka: w prawo następny bieg, w lewo - poprzedni. Samochód porywaczy można zobaczyć we wstecznym lusterku, a odle-





głość do niego jest wyświetlana w kolorze zielonym na desce rozdzielczej. Gdy odległość będzie równa zero, oznacza to, że porywacze dogonili nas i cały etap trzeba powtórzyć. Każde zderzenie z innym samochodem lub ze zniszczoną nawierzchnią drogi powoduje uszkodzenie pojazdu. Gdy zniszczenia osiągną 100%, samochód nie będzie nadawał się do dalszej ucieczki. Zniszczenia, wyrażone procentowo, są wyświetlane na desce rozdzielczej samochodu w kolorze niebieskim. Aby uciec porywaczom, należy dostać się w bezpieczne miejsce, oddalone od startu o 1000 km. Odległość już przejechana jest widoczna na desce rozdzielczej samochodu (kolor czerwony).

Etap 2. Jeśli udało Ci się uciec porywaczom, znalazłeś się z powrotem w domu. Zdając sobie sprawę z groźącego Tobie i Twojemu ojcu niebezpieczeństwa, przygotowujesz się do dalszych etapów gry. Aby zakończyć zmagania z porywaczami, potrzebne Ci będą następujące przedmioty: pistolet na wodę, latarka, pojemnik z kapslami, nóż lub scyzoryk oraz bomby. Wszystkie te przedmioty są znajdują się w Twoim mieszkaniu (salon, kuchnia i łazienka), ale ponieważ Twoja mama szukała przed chwilą grzebień, nic nie leży na swoim miejscu. Po mieszkaniu buszują także Thorn i Gaeth, nadal próbujący odebrać Ci dyskietkę. Zadanie utrudniają Ci również złośliwe sprzęty domowe (np. zegar). Postacią kierujesz za pomocą joysticka, a przedmioty zbierasz, naciskając fire. Przejście do następnego pokoju ukarze się dopiero po zabraniu ostatniego przedmiotu z planszy. Musisz przejść szybko etap bo czas płynie nieubłaganie.



Etap 3. W czasie, gdy kończysz zbieranie przedmiotów, porywacze uciekają z ojcem do Strefy Mroku. Wybiegasz za nimi i widzisz ich w odjeżdżającym samochodzie. Z pomocą przychodzi Ci Dzidzia, Twoja sąsiadka z naprzeciwka, od której pożyczasz wyścigową motorynkę. Tym razem sytuacja się odwróciła. Jadąc na motorze, musisz dogonić złośliwców, zanim wyjadą ze Strefy Mroku. Licznik przejechanych kilometrów jest wyświetlany na desce rozdzielczej. Podobnie jak w etapie pierwszym, oznaczona jest odległość, która dzieli Cię od uciekających. Jediną różnicą jest niebieski kolor cyfr.

Etap 4. Gdy już dogonisz porywaczy w Strefie Mroku, ojciec poda Ci hasło uruchamiające zapalnik czasowy bomby. Dalsze perypetie z porywaczami rozegrają się w podziemiach

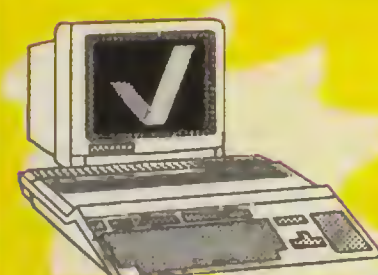
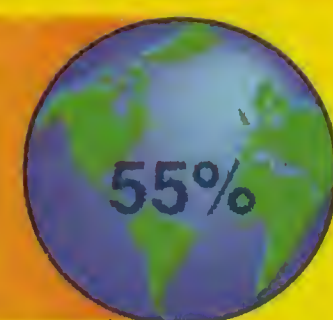
metra. Tam też musisz przechytrzyć Thorna i Gaetha, wykorzystując przedmioty zebrane w etapie drugim. Gdy to Ci się uda, musisz wykrzyknąć hasło wyłączające bombę. W podziemiach znajdziesz rozrzucone litery tego hasła. Musisz zebrać je w odpowiedniej kolejności tak, aby ułożyły się w podany przez ojca wyraz. Każdy przedmiot zebrany w etapie drugim możesz wykorzystać dwukrotnie. Powoduje on zniknięcie porywacza na krótki czas. Niestety, na szczury nie ma żadnej broni. Wybór uzbrojenia dokonuje się za pomocą klawiszy funkcyjnych F1-F3. Używasz jej za pomocą przycisku fire. Poruszanie się po poziomach metra umożliwiają Ci windy, do których wsiadasz, przesuwając joystick w przód, podczas gdy drzwi są otwarte. Na zebranie liter masz określony czas, sygnalizowany na wyświetlaczu bomby.

Jeśli udało Ci się uruchomić zegar bomby, ostatni etap gry zakończył się sukcesem: uratowałeś ojca, a Thorn i Gaeth zginęli.

Arkadiusz Matczyński



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM



Producent: Atares

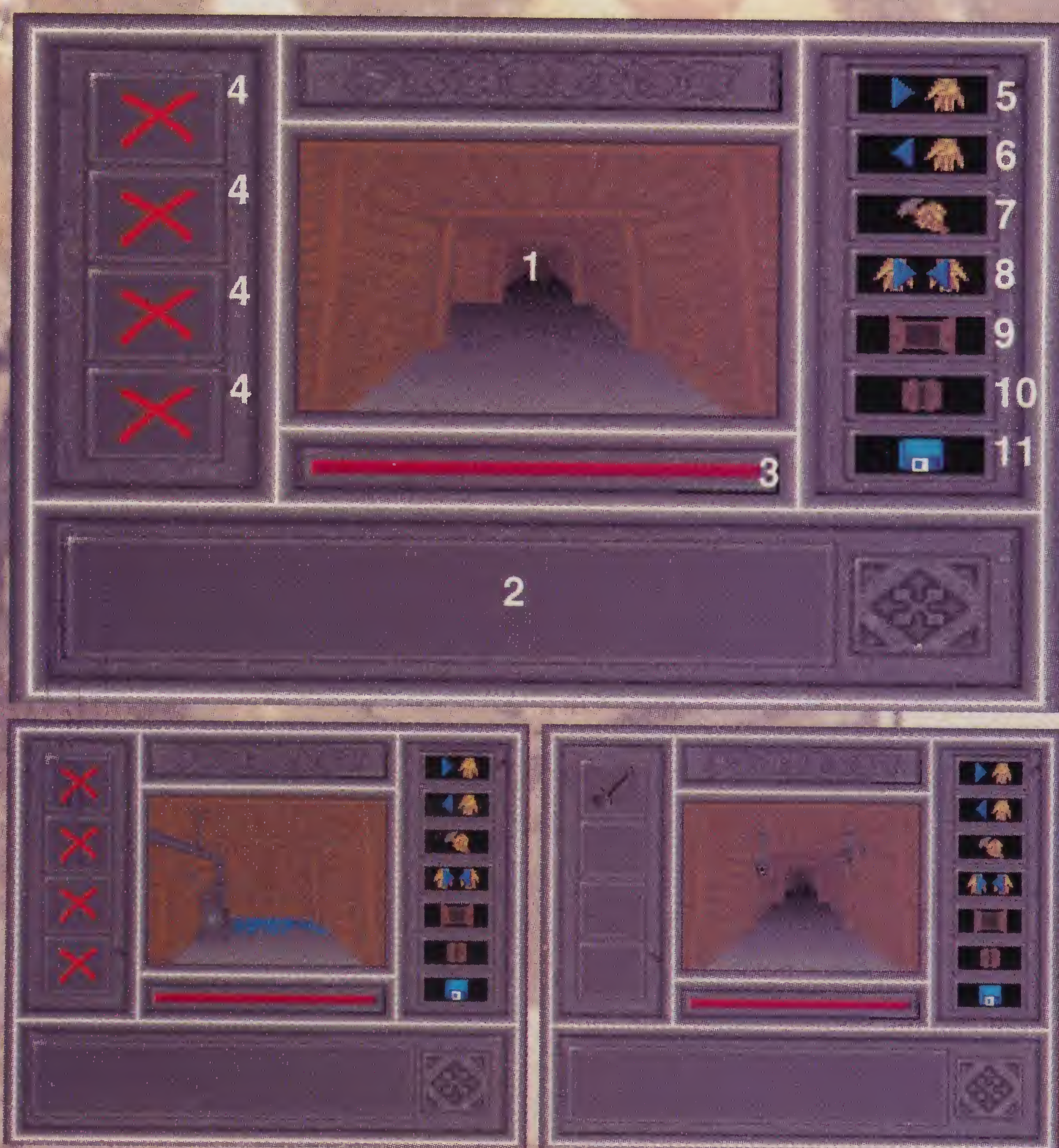
Od pewnego czasu w śląskiej kopalni, w której pracuje nasz bohater zaczęły się dziać dziwne, trudne do wytłumaczenia wypadki. Został zalany wodą cały pokład, wybuchły dwa pożary. Wielu kolegów bohatera twierdzi, że widziało ducha, który namawiał ich, by jak najszybciej opuścili kopalnię. Podobno pojawiły się ogromne czarne szczury, które atakują ludzi. Wydobywanie spada, a każda tona wydobywanego węgla jest coraz droższa.

Kopalnia ma zostać sprywatyzowana, lecz chce ją wykupić jakiś nikomu nieznaną potentat węglowy z Zachodu. Wartość kopalni stale spada, zarząd zwalnia wciąż nowych pracowników. Większość tych nieszczęść górnicy przypisują Skarbnikowi, duchowi zamieszkującemu podziemia kopalni. Jest on też nazywany Pusteckim, a w kopalniach soli i rud metali Matuszem lub Jędrą. Przybiera różne postacie i kształty - czasem jest starcem z siwą

brodą, ubranym w długą, szarą sukmanę z kilofem i lampą górniczą w rękach, a czasem czarną postacią z kopytami i rogami. Niekiedy można go zobaczyć pod postacią zwierzęcia, najczęściej konia. Przyjmuje nawet wygląd sztygara lub inżyniera górniczego. W legendzie Skarbnik ostrzega przed niebezpieczeństwem, pokazuje górnikom położenie żył minerałów i rozdaje skarby. Napotkanych zawsze pozdrawia słowami "Szczęść Boże". Karze leniwych, źle pracujących, niesolidnych, nie pozwala również na przeklinanie i gwizdanie pod ziemią. Dlaczego legendarny śląski Skarbnik, pomagający górnikom w ich ciężkiej i niebezpiecznej pracy już od tylu lat, nagle zaczyna im szkodzić?

Z takimi i innymi niewesołymi myślami nasz bohater rozpoczyna "szychtę" w kopalni. Przebiera się w nieco podniszczony "arbajciok" (ubranie robocze), wciąga hak z czystym ubraniem do góry, zamyka kłódkę, pobiera markę (znaczek identyfikacyjny z numerem) na markowni, lampę górniczą i aparat tlenowy AU-5. W przepelnionej "szoli" (klatce windy) zjeżdża na poziom 765. Sztygar przydziela mu robotę w chodniku, który ma zostać "zatamowany" i zamulony mieszaniną wody z piaskiem. Miejsce pracy znajduje się w rzadko uczęszczanej części kopalni, w odległości około 5 km od szybu. Jest to stary chodnik badawczy, już nieco "zaciśnięty", tak że miejscami nasz bohater idzie nieco przygarbiony, by nie uderzyć głową w strop. Może to właśnie jest przyczyną, że nie zauważa tablicy zabraniającej wejścia w chodnik od tej strony. Odwieszając aparat tlenowy (niezgodnie z przepisami), by mu nie ciążył, kładzie na nim drugie śniadanie oraz butelkę z kawą i już ma rozpocząć pracę, gdy zauważa coś bardzo dziwnego - skrzyżowanie, którego przed dwoma dniami na pewno tutaj nie było. Zresztą, kto robi przebudowy w chodniku do zamulenia? Jakby tego było mało, chodnik krzyżujący się z chodnikiem, w którym rozpocząć miał pracę, ma obudowę drewnianą, której nie stosuje się już od wielu lat. Bohater przeciera w zdumieniu oczy i ostrożnie rusza naprzód. Nie może przewidzieć, że po przejściu kilku metrów usłyszy za plecami przerażający łoskot zasypujących mu drogę powrotną głazów. Przerażenie ściska mu gardło. Co teraz?

Teraz rozpoczyna się gra. Bohater znalazł się sam jeden w starym wyro-





bisku z lampą na hełmie i znacznikiem identyfikacyjnym zawieszonym na szyi. Przed nim znajduje się kręty labirynt starych korytarzy, wielka niewiadoma dla bohatera, za nim obwał z bazaltowych głazów. Nie pozostaje mu nic innego, jak zmierzyć się z niewiadomym - wszak nie odrzuci gołymi rękoma kilkutonowych głazów tarasujących chodnik na długości kilkudziesięciu metrów. W labiryncie starych wyrobisk można znaleźć wiele przedmiotów, zapomnianych przez wiele lat, a niezbędnych do ukończenia gry. Należy pamiętać o tym, że część z nich jest całkowicie zbędna. Znalezione przedmioty można wykorzystywać tylko raz - za wyjątkiem zapalek.

Obsługa gry odbywa się przy pomocy myszy. Ekran gry składa się z 12 elementów (patrz rysunek). Oto ich funkcje:

1 - Okno ze scenerią gry. Wybranie go kursorem myszy i naciśnięcie jej lewego klawisza powoduje wyświetlenie krótkiego opisu aktualnej sytuacji.

2 - Okno, na którym pojawiają się komunikaty programu (w kolorze żółtym) oraz dialogi występujących po-

staci (w kolorze czerwonym). Wybór tego okna i zatwierdzenie lewym klawiszem myszy pozwala ponownie obejrzeć poprzedni komunikat.

3 - Wskaźnik sił bohatera gry. Całkowite zniknięcie czerwonej belki jest równoznaczne ze śmiercią bohatera i końcem gry.

4 - Kieszonka na znalezione w trakcie gry przedmioty. Wskazanie kieszonki kursorem myszy i naciśnięcie jej lewego klawisza powoduje pojawienie się opisu przedmiotu znajdującego się w tej kieszonki w oknie komunikatów. W jednej kieszonki mieści się jeden przedmiot.

5 - Funkcja podnoszenia znalezionych przedmiotów. Jej wybór kursorem i zatwierdzenie lewym klawiszem myszy spowoduje podniesienie przedmiotu do pierwszej pustej kieszonki.

6 - Funkcja opróżniania kieszonki. Po jej wybraniu i zatwierdzeniu lewym klawiszem myszy zostajesz zapytany, jaki przedmiot ma być wyrzucony. Należy wtedy wskazać kieszonkę z wybranym do wyrzucenia przedmiotem i zatwierdzić wybór lewym klawiszem myszy.

7 - Funkcja użycia przedmiotu. Jeśli wybrany przedmiot nie ma za-

stosowania w danej sytuacji, ukaze się odpowiedni komunikat.

8 - Funkcja łączenia przedmiotów, np. po połączeniu ze sobą kłęбка starych szmat i szczątków złamanego kilofa otrzyma się sztyl owinięty szmatami, a połączenie go ze smołą da bohaterowi gotową do użycia pochodnię.

9 - Funkcja otwierania pomieszczeń.

10 - Funkcja zamykania pomieszczeń.

11 - Dodatkowe funkcje gry:

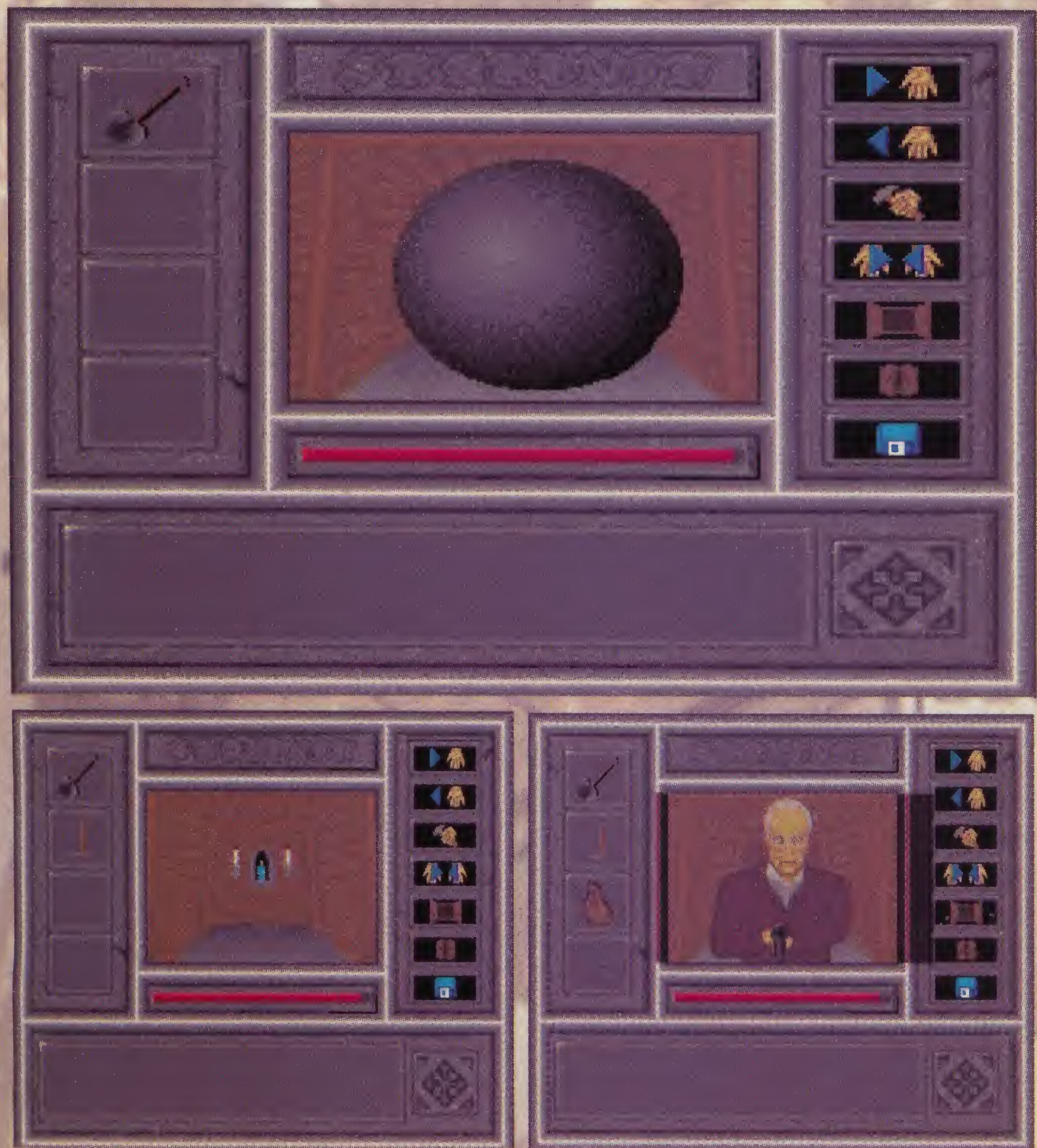
a) *F1* - wyjście z gry z uprzednim zapisaniem jej stanu na dyskietce;
b) *F5* - włączenie/wyłączenie muzyki;
c) *F10* - opuszczenie gry bez jej zapisania.

12 - Pola kierunków czyli mrugająca kropka na grotach strzałek pokazująca kierunek, w którym możesz się w danej chwili poruszać.

Gra składa się z różnych poziomów trudności poczynawszy od górnika strzałowego, poprzez górnika przodowego, cieślę górniczego, sztygara zmianowego, sztygara oddziałowego, a skończywszy na nadsztygarze górniczym.

Skarbnik jest w pełni polską grą, która nie ma żadnego odpowiednika w innych grach zachodnich, dlatego też nie można jej z niczym porównać. Jest typową labiryntówką, która może przynieść wiele satysfakcji. Zajmuje dwie dyskietki wraz z szczegółową instrukcją obsługi, pomocniczymi wskazówkami oraz mapą kopalni. Wszystko to zostało ładnie wydane przez firmę **Atares**. Jedynym mankamentem jest to, że gra uruchamia się na Amidze z 1MB pamięci, ale to już jest chyba standart w każdym wyposażeniu domowej Amigi. Gorąco polecam **Skarbnika** wszystkim miłośnikom tego typu gier.

Arkadiusz Matczyński



ROLE - PLAYING

95%

1 MB RAM



Producent: Atares

"Samotnik", obok "Go", to jedna z najstarszych logicznych gier planszowych. Jeżeli zetknąłeś się już z tą grą, na pewno zechcesz spróbować swoich sił w jej wersji komputerowej. Po niedługim czasie każdy gracz jest w stanie wypracować własną strategię poruszania się po planszy, podobnie jak w szachach, z tą różnicą, że w "Samotniku" nie mierzysz swych sił z przeciwnikiem, lecz z samym sobą i układem kamieni na planszy. "Samotnik" jest tylko rozgrzewką przed zasadniczą - tytułową grą - "Thaurusem", w którym czeka Cię zabawa z zadanymi przez komputer układami ułożenia kamieni na planszy. Im wyższy poziom, tym trudniejszy układ, wymagający czasem naprawdę intensywnego wysiłku umysłowego.

W "Samotniku" tablica składa się z 45 pól, które za wyjątkiem środkowego wypełnione są pionami. Twoje zadanie polega na takim przekładaniu kamieni, by na końcu została jak najmniejsza ich ilość. Najlepszym więc wynikiem jest pozostawienie jednego kamienia na planszy, co wcale nie jest takie łatwe. Gra kończy się w momencie, gdy niemożliwe jest wykonanie jakiegokolwiek ruchu. Należy



wówczas, korzystając z Esc, powrócić do menu. Rezultat uzyskany podczas gry umieszczany jest w tabeli najlepszych wyników, a uzależniony jest on od liczby pionów pozostawionych na planszy.

Natomiast w "Thaurusie" różnica tkwi tylko w tym, że na planszy zamiast 44 pionów na planszy znajduje się konkretny układ kamieni z ustalonym polem specjalnym, na którym powinien się znaleźć ostatni pion. Liczba tych pionów zmienia się wraz z liczbą poziomu. Każdemu etapowi zostało przypisane hasło, które można wpisać w menu na początku, a tym samym pominąć wszystkie wcześniejsze levelle. Hasło podawane jest zawsze przed rozpoczęciem nowego etapu. Dla "Tha-



urusa" istnieje osobna tabela wyników, do której wpis uzależniony jest od poziomu, do jakiego dotarł gracz.

W obu grach zasada usuwania kamieni jest taka sama: pionki zbija się przez przekładanie w kierunku pionowym lub poziomym. Inne ruchy są ignorowane przez komputer. Czyli mówiąc jeszcze jaśniej, ruchy wykonujesz podobnie jak w warcabach, z tym wyjątkiem, że zamiast na skos, poru-

szasz się na wprost. Używając myszki, wciskasz lewy jej przycisk na pionku, który chcesz ruszyć, a następnie ponownie go wciskasz na polu, na którym chcesz go ustawić.

Menu gry składa się z opcji:

Samotnik - rozpoczęcie klasycznej gry.

Thaurus - rozpoczęcie gry z zadanymi kombinacjami.

Opis - krótki opis wraz z zasadami gry.

Wyjście - opuszczenie gry.

Oprócz używania myszki, możesz użyć klawiatury:

Esc - powrót do menu.

Alt + Q - natychmiastowe opuszczenie programu.

P - pauza.

N - ponowne rozpoczęcie gry na danym poziomie.

U - odłożenie kamienia na poprzednie miejsce.

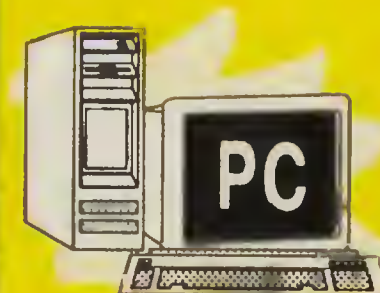
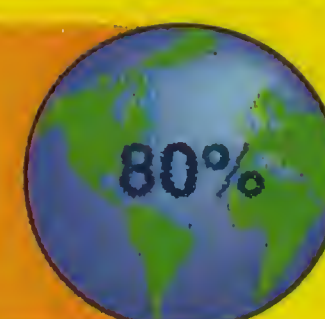
Kamieniem poruszać możesz za pomocą myszki bądź używając kursorów klawiatury, zaś spacja służy do podnoszenia i odkładania kamienia. W komputerach klasy IBM PC przyciski myszki wykonują następujące funkcje: lewy - podnoszenie i odkładanie pionu, środkowy - odłożenie kamienia na poprzednie miejsce, prawy - pauza.

Jeżeli ktoś lubi rozgrywki umysłowe, to z całą pewnością powinien poświęcić tej grze swój czas. **Thaurus** jest dostępny zarówno na Amigę, jak i na IBM. Program zajmuje jedną dyskietkę i kosztuje około 100 tys. zł. Do tego dołączona jest instrukcja obsługi programu. Całość, jak to już w zwyczaju firmy **Atares**, jest zamknięta w estetycznym plastikowym opakowaniu.

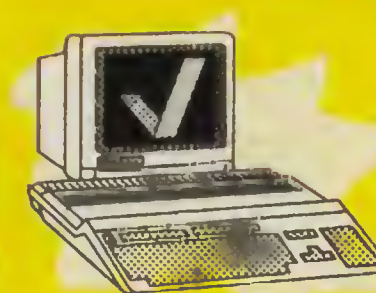
"Łamanie głowy" życzy

Arkadiusz Matczyński

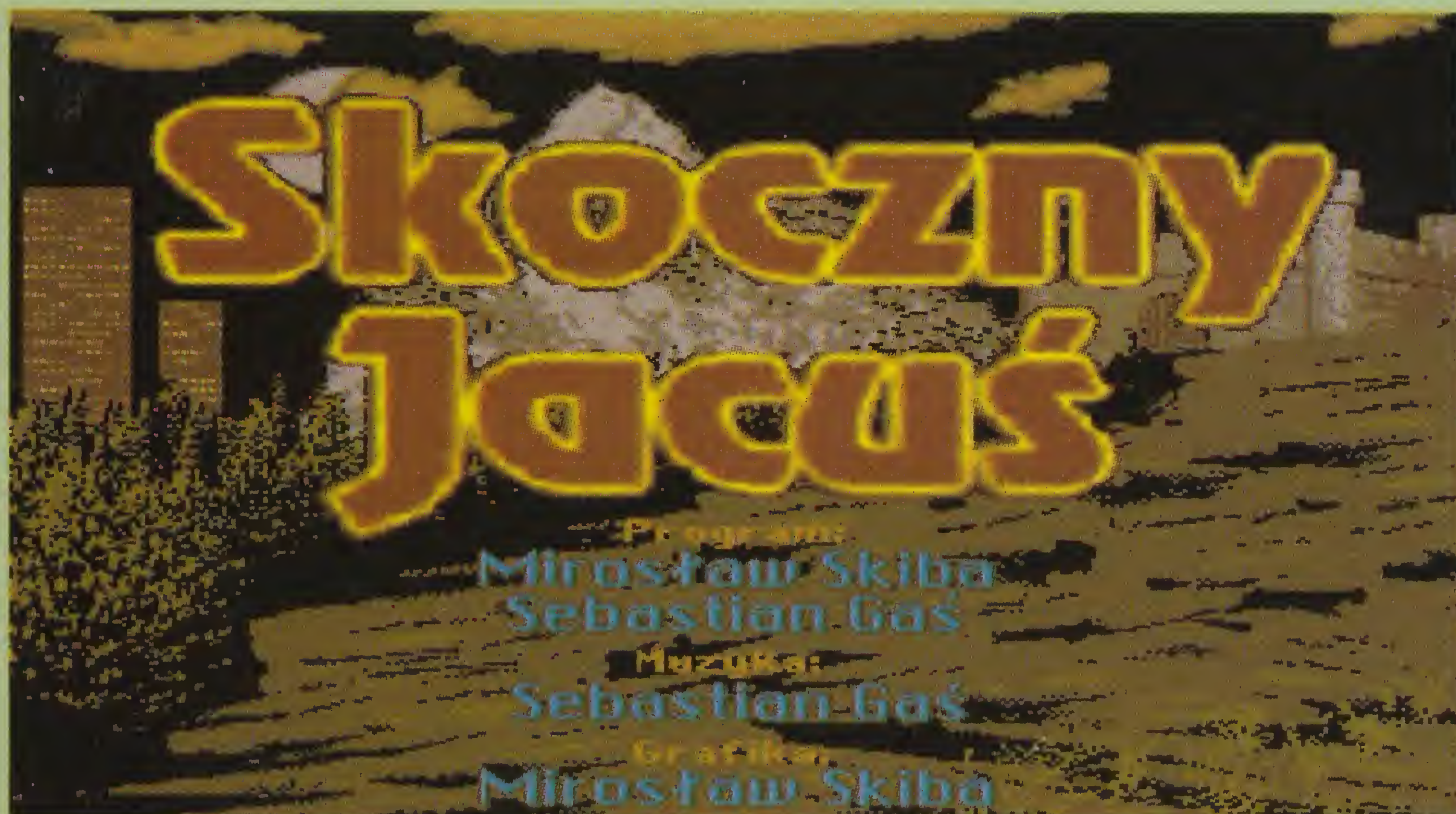
LOGICZNA



286



1 MB RAM



Producent: Atares

Jeżeli miałeś kiedyś Spectruma, to na pewno zetknąłeś się z grą *Jumping Jack*. Teraz, posiadając Amigę, możesz ponownie sięgnąć do korzeni i zagrać w tę świetną grę. Możesz to osiągnąć dzięki polskiej firmie **Atares**, któ-

ra w tym roku wypuściła na rynek program pt. **Skoczny Jacuś**.

Wcielasz się w niej w postać Jacusia, który ma ochotę udać się na wycieczkę do Wesołego Miasteczka.



Za pomocą joysticka będziesz starał się mu w tym pomóc. Po drodze możesz natknąć się na różne dziury, czy przedziwne poruszające się przedmioty. Należy się ich wystrzegać. Każde zetknięcie z tymi przedmiotami, powoduje chwilowe unieruchomienie Twojego bohatera.

Pojawiające się kolejno plansze symbolizują kolejne etapy podróży Jacusia. Aby przejść dany level, wystarczy wskakiwać na kolejne poziomy, aż do najwyższego. Wskakiwać można oczywiście tylko w pojawiające się nad Jacusem dziury (efekt skoku uzyskuje się poprzez wciśnięcie fire'a). Należy też uważać, aby nie spaść do dziury w podłożu. Wpadnięcie do niej powoduje upadek bohatera, a tym samym chwilowe unieruchomienie go (musi się pozbierać po takim upadku). Jeżeli wpadniesz do dziury w najniższym poziomie, wówczas tracisz jedno "życie".

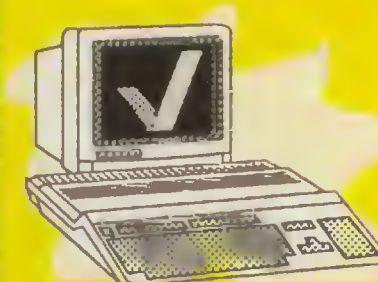
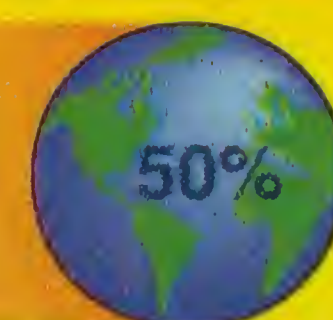
Oczywiście przed dziurami można, a nawet trzeba uciekać. Uzyskujesz to poprzez odpowiednie kierowanie joystickiem w prawo lub lewo. Wyjście za prawą krawędź ekranu spowoduje przeniesienie Jacusia na lewą stronę i odwrotnie. Wskoczenie do dziury w najwyższym poziomie przenosi Cię do następnego etapu gry, a tym samym przybliża do upragnionego końca. Po zakończeniu rozgrywki w ciągu 9 sekund możesz rozpocząć grę w miejscu jej zakończenia.

Gra jest prosta, łatwa w obsłudze, a oprócz tego potrafi sprawić sporo radości. Jeżeli komuś podobała się spectrumowska jej wersja, niech spróbuje swoich sił na Amidze.

Skoczny Jacuś mieści się na 1 dysku i wymaga 1MB pamięci. Dostarczany jest wraz z krótką instrukcją obsługi w ładnym plastikowym opakowaniu. Cena wynosi około 100 tys. zł.

Arkadiusz Matczyński

ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM



Producent: Renegade/Bitmap Brothers

Tych z Was, którzy uporali się z kłopotami wojowniczej mrówki ninja (mowa rzecz jasna o *Zoolu 2*), zachęcam do przebrnięcia przez nie mniej tajemniczy i niebezpieczny świat gry **Magic Pockets**. Charakterystyczna dla nie istniejącej już grupy **Bitmap Brothers** "metalowa" grafika i przyjemne, chociaż nieco skąpe efekty dźwiękowe zadowolą chyba każdego amatora platformówek.

Bohaterem gry jest zwyczajny (no, może nie do końca) dzieciak, który zapragnął skompletować swoje zaginione zabawki (brzmi trochę mało oryginalnie). Szpanersko ubrany, z rękami w kieszeniach wyrusza w niebezpieczną podróż. Do przebycia mamy cztery różne światy (kolejno: jaskinia, dżungla, jezioro i lodowa kraina) po sześć leveli w każdym. Naszym zadaniem jest pozбиieranie jak największej liczby porzrzuconych po całym levelu zabawek oraz odszukanie wyjścia. Jeśli w pierwszym etapie nietrudno jest do niego trafić, to w kolejnych mamy do czynienia z bardziej urozmaiconym ułożeniem korytarzy, coś w rodzaju labiryntu. Lllabbirryntu? - spyta któryś z Was, po czym przejdą po nim dreszcze, zrobi się bład jak ściana i raz na zawsze zrezygnuje z gry. Nie ma się czym martwić, ponieważ po pierwsze, nie jest to zabawa na czas, a po drugie i ostatnie, jest wiele dróg prowadzących do wyjścia. Przykładem może być drugi level, który ze znajomością skrótowej drogi można ukończyć w minutę (bez - w piętnaście).

Magic Pockets znaczy magiczne kieszenie, w które zaopatrzone są spodnie chłopca. Dlaczego magiczne? Ponieważ w nich ukryty jest cały arse-

nał, który w każdym ze światów przyjmuje inną formę. Na przykład w pierwszym są to trąby powietrzne, którymi możemy rzucać przed siebie, w górę lub na ukos (w zależności od ułożenia joysticka). Im dłużej będziemy trzymać fire, tym kieszeń chłopca staje się coraz większa i większa, aż po pewnym czasie (wskazuje to ręka po prawej stronie ekranu) możemy zaskoczyć przeciwnika ogromnym powietrznym wirem, która wsysa go zazwyczaj natychmiast. Niektóre monstra, jak na przykład ogromne żaby, są bardziej wytrzymałe i jesteśmy zmuszeni poświęcić im więcej czasu. Każde zetknięcie się z przeciwnikiem pozbawia nas jednego "palca" życiowej energii (patrz na rękę po lewej stronie ekranu). Na szczęście można ją uzupełnić, znajdując kiść owoców lub wielkiego hamburgera, czemu towarzyszy wesoły okrzyk dzieciaka. Muszę zaznaczyć, że odszukanie "jedzonka" regenerującego nasze zapasy energii jest rzeczą bardzo trudną, w związku z tym nie możemy sobie pozwalać na częstą utratę sił.

Już na pierwszym levelu natykamy się na kilka interesujących rzeczy. Pierwszą z nich jest monitor TV. Dzięki niemu możemy zobaczyć pomniejszony widok najbliższego otoczenia wraz z położeniem żyłatek, co pomaga nam zaplanować dalszą drogę. Również w pierwszym etapie, tylko nieco dalej znajdujemy pojemnik z gumą balonową. Każdy dzieciak ją lubi. Bierzemy jedną. Ale co to? To nie jest zwyczajna guma. Podczas lotu należy uważać na krwiożercze nietoperze. Po wylądowaniu znajdujemy pierwszą z kilku rodzajów magicznych masek. Ta akurat ma zdolność teleportacji do

ukrytych części labiryntu. Zuuuuuum i... nagle znajdujemy się w niewielkiej komnacie. Koło nas leży butelka po mleku oraz następna maska. Ubieramy ją. Uff... co za ulga; teraz jesteśmy niezauważalni przez wszelkie kreatury. W końcu dochodzimy do pierwszego poważnego kłopotu. Jak wskoczyć na widoczną powyżej skalną półkę? Objaśniam: wypuszczając duży wir powietrzny, jesteśmy w stanie w jego sąsiedztwie wykonać ogromny skok (joystick - lewy i prawy dolny ukos), który pozwoli nam dotrzeć na niedostępny poprzednio poziom. A tutaj czeka na nas rowerek. Dawno nieoliwiony i bez przerzutek, ale da się jechać. Naciskamy szybko fire i z uśmiechem na twarzy przejeżdżamy napotkanych wrogów. Bardziej odważnym radzę spróbować wykonać jakieś piruety ale... nigdy nie kierujcie joysticka na dół (czyt. wysiadanie). I to już koniec pierwszego levelu, ponieważ na końcu prostej czeka na nas upragnione wyjście.

Następne labirynty sprawią już więcej kłopotu. Dużo ukrytych przejść, liczniejsi oraz inteligentniejsi wrogowie i naprawdę trudne do odnalezienia wyjście. O sporej inteligencji wstrętnych kreatur można się przekonać zwłaszcza na drugim levelu. Pewien karłowaty "głowacz" jest złodziejem rowerów i jeśli w porę go nie zatrzymamy, możemy być świadkami "zwędzenia" nam naszego pojazdu. Jeśli już to się stanie, to trzeba przyznać, że potworek zna się na rzeczy. Usilnie próbuje nas staranować, jeżdżąc z dużą szybkością po całej platformie, na której znajduje się wyjście.

W każdym ze światów, oprócz tradycyjnej broni, istnieje możliwość znalezienia dodatkowego, skuteczniejszego środka obrony. W pierwszym świecie jest to pojemnik z gazem, dzięki któremu możemy rzucać kulami ognia, w drugim ogromna rękawica bokerska, w trzecim... Aby ułatwić nam odszukanie rozrzuconych zabawek, od czasu do czasu wylatuje z kieszeni strzałka wskazująca kierunek do najbliższej z nich.

Ostatni level każdego ze światów jest czymś w rodzaju zawodów sportowych. Pierwsza dyscyplina to... siodełko, kierownica i dwa kółka. Wyścig rowerowy! Gdy dobrnąłem do tego etapu, w mgnieniu oka sześciu "głowaczy" sprzątnęło mi przed nosa stojące obok rowery i pomknęło



GRY

Największy wybór w regionie
północno-wschodnim na komputery
AMIGA, C-64, IBM-PC.

Nasza oferta obejmuje ok. 200
tytułów.

DYSKI PD

Dyski Freda Fisha (1-1000).

KONTAKT

P.P.H.U. AMIKOM s.c.
ul. Piłsudskiego 38
15-446 Białystok
tel./fax 43-60-28

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zali-
czeniem pocztowym.
Katalog gratis po wysłaniu koperty, znaczka i
dysku lub 25 tys. zł.
Zapraszamy do współpracy sklepy
(duże rabaty).

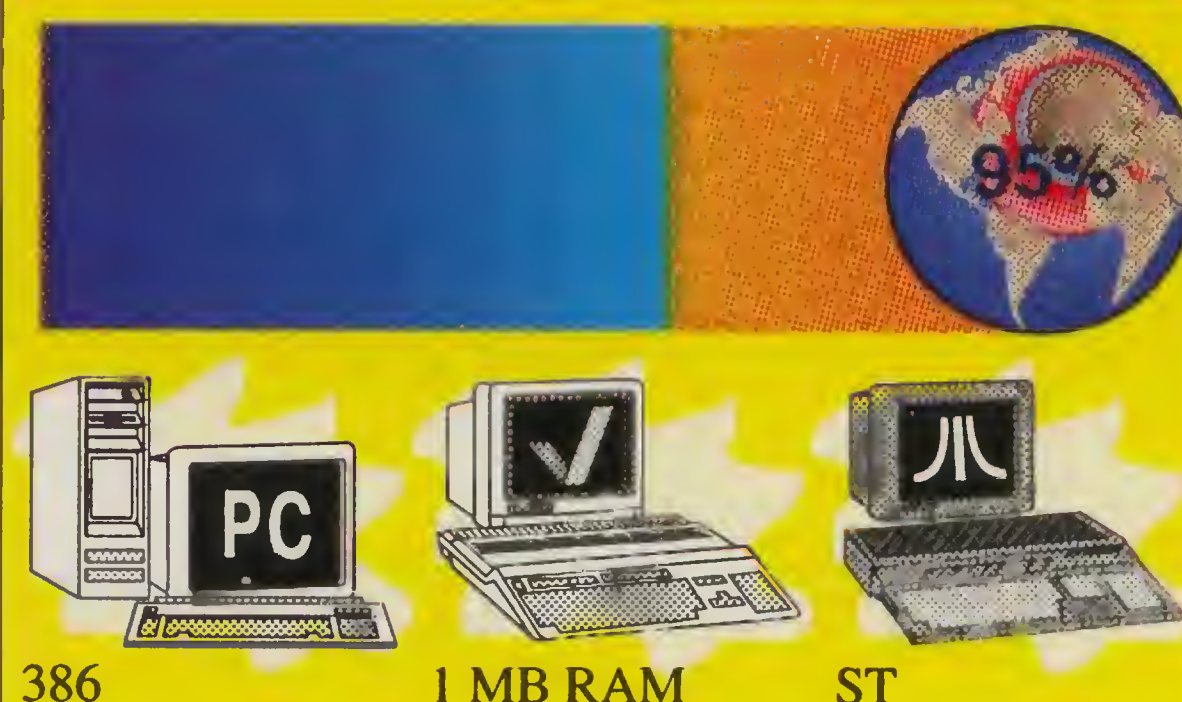
jak strzała w kierunku wyjścia. Mu-
siałem odszukać ostatni, siódmy rowe-
rek, po czym powlekłem się za całym
peletonem. Zająłem ostatnie miejsce
i nie zdobyłem zbyt wielu punktów.
Następne zawody są znacznie trud-
niejsze i można je przeplacić życiem.

Na koniec chciałbym jeszcze po-
wiedzieć, że śmiało mogę podbić gwa-
rancję dobrej jakości programu, który
może nie jest tak szybki, jak *Zool* czy
Robocod, za to graficznie bije rywali
na łeb. Program w wersji dla Amigi
i Atari ST nie posiada kodów do po-
szczególnych leveli, co bez wątpienia
stwarza pewną trudność w jego ukoń-
czeniu. Ja jednak wychodzę z zało-
żenia, że nie jest ważne czy dane nam

było zobaczenie sekwencji końcowej,
znacznie ważniejsze jest czy dobrze
bawiliśmy się z programem, a tutaj
Magic Pockets mnie nie zawiodł.

Przemysław Ścierski

ZRĘCZNOŚCIOWA



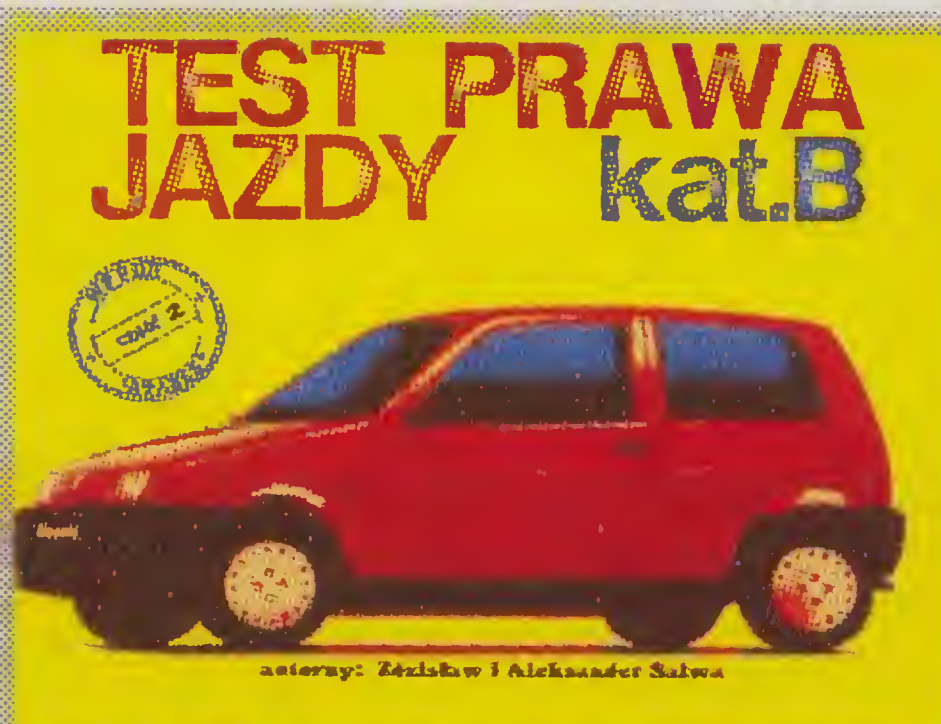
Alares

41-500 Chorzów ul. Truchana 35 tel/fax 032-415-791

Wydawnictwo
nawiąże współ-
pracę z młodymi,
dynamicznymi auto-
rami pragnącymi wydać
w dużym nakładzie własne
programy (AMIGA, IBM PC,
ATARI ST).



Program dla miłośników
wścigów samochodowych,
umożliwiający ściganie się w
systemie pucharowym lub
arkadowym nawet czterem za-
wodnikom jednocześnie (przy
użyciu dostępnego na
zamówienie rozdzielacza).



Program edukacyjny oparty o
klasyczne, obowiązujące na
egzaminach państwowych
testy, wiele z nich podchwytli-
wych, ale test można spokojnie
powtórzyć wielokrotnie, nato-
miast egzamin...



"AFRYKA" - Drugi z serii (po
"EUROPIE") program eduka-
cyjno - informacyjny, tym
razem traktujący o Czarnym
Kontynencie, również zawie-
rający test.



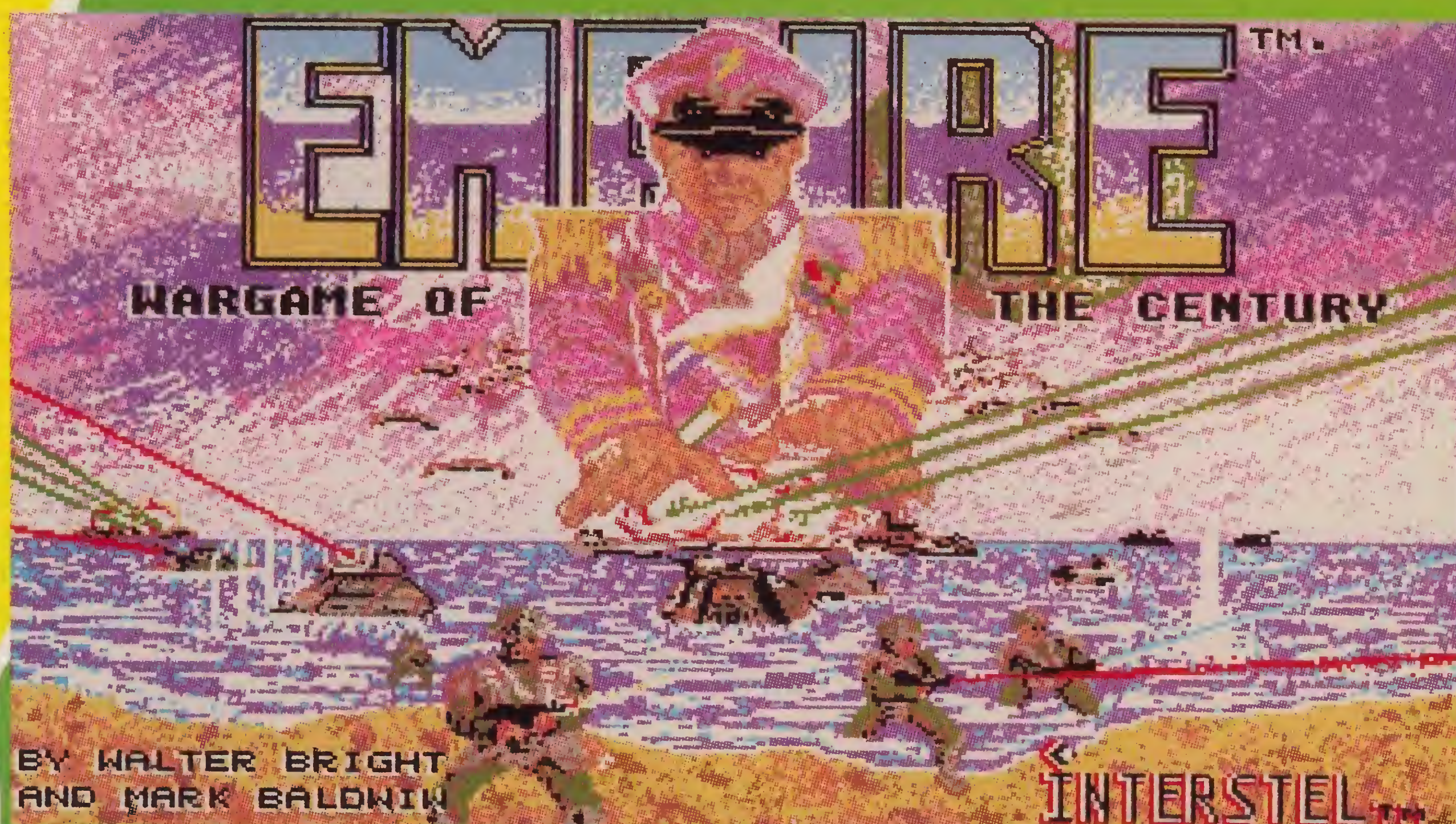
Klasyczna planszowa gra logicz-
na dla amatorów rozrywek inte-
lektualnych; do rozgrywek nie
jest wymagany partner, przeciw-
nikiem jest zawsze komputer
(stąd inna nazwa SAMOTNIK).
Gra polega na takim operowaniu
żetonami, by w końcu na polu
gry pozostał tylko jeden.



Program do samodzielnego
kolorowania (i tworzenia)
przez dzieci rysunków
(kolorowanka), dzięki dużym
ikonom i systemowi pik-
togramów bardzo przyjazny
małemu użytkownikowi, nie
umiejącemu jeszcze czytać.



Program przygodowy, którego akcja
rozgrywa się w sztolniach i chodni-
kach śląskiej kopalni węgla. Kopa-
nia przeżywa trudności, bohater po-
konując spiętrzające się przeszkody
i przeciwności musi wykazać się nie
byle jakim sprytem i inteligencją, by
dojść do zaskakującego rozstrzygnię-
cia w finale (400 komnat, grafika w
stylu ELVIRY).



Producent: New World Computing

No i będę się narażał. Z tego co wiem, **Empire** ma bowiem całą rzeszę zajadłych fanów, którzy spędzają przy niej dnie i noce. Widać jakoś nie poczułem tego powiewu genialności, gdyż spędziłem przy **Empire** ze dwie godziny, po czym z nieskrywaną satysfakcją skasowałem program z dysku.

Moim skromnym zdaniem, **Empire** jest grą nędzną tak potwornie, że mam aż wyrzuty sumienia, iż napisanie o niej poświęcam cenne strony Świata Gier Komputerowych (ale postaram się poświęcić ich mało). Częściowo tłumaczyć program można faktem, iż od roku 1979 (kiedy powstała pierwsza wersja) nie wprowadzono w nim żadnych istotnych zmian. No cóż, skoro ktoś chce produkować syrenkę w dobie mercedesa i toyoty, to już jego sprawa. Na szczęście, nikt nas nie może zmusić, abyśmy rzeczoną syrenką jeździli. Przejdźmy jednak do konkretów.

Empire jest grą strategiczną wywodzącą się w prostej linii ze strategicznych

(a raczej militarnych) gier planszowych. Czyli: mapa, żetony z oznaczonymi jednostkami (każda ma odpowiednie punkty siły i ruchu), podział na tury. Wszystko to przetłumaczono na język komputera i postanowiono nas uszczęśliwić. Śmiem jednak twierdzić, że w dobie gier strategicznych wzbogaconych elementami gospodarczymi, w dobie gier, gdzie dużą wagę przykładają się zarówno do grafiki, jak i w miarę kompletnego i prawdziwego przebiegu batalii, program w rodzaju **Empire** nie ma czego szukać. Ubóstwo tej gry jest bowiem przerażające i porażające. Ot, budujemy jednostki (szalenie mały wybór), łazimy nimi po planszy (wolno jak sparaliżowany ślimak-starzec) i po drodze tłuczymy wrogie wojska i zdobywamy wrogie bądź neutralne miasta, gdzie znowu produkujemy następne jednostki. I to już cała gra, jakby się ktoś pytał.

Empire przypomina trochę *Cywilizację* (Boże, wybac mi takie porównania), gdyby w tej zostawić tylko problemy wojs-

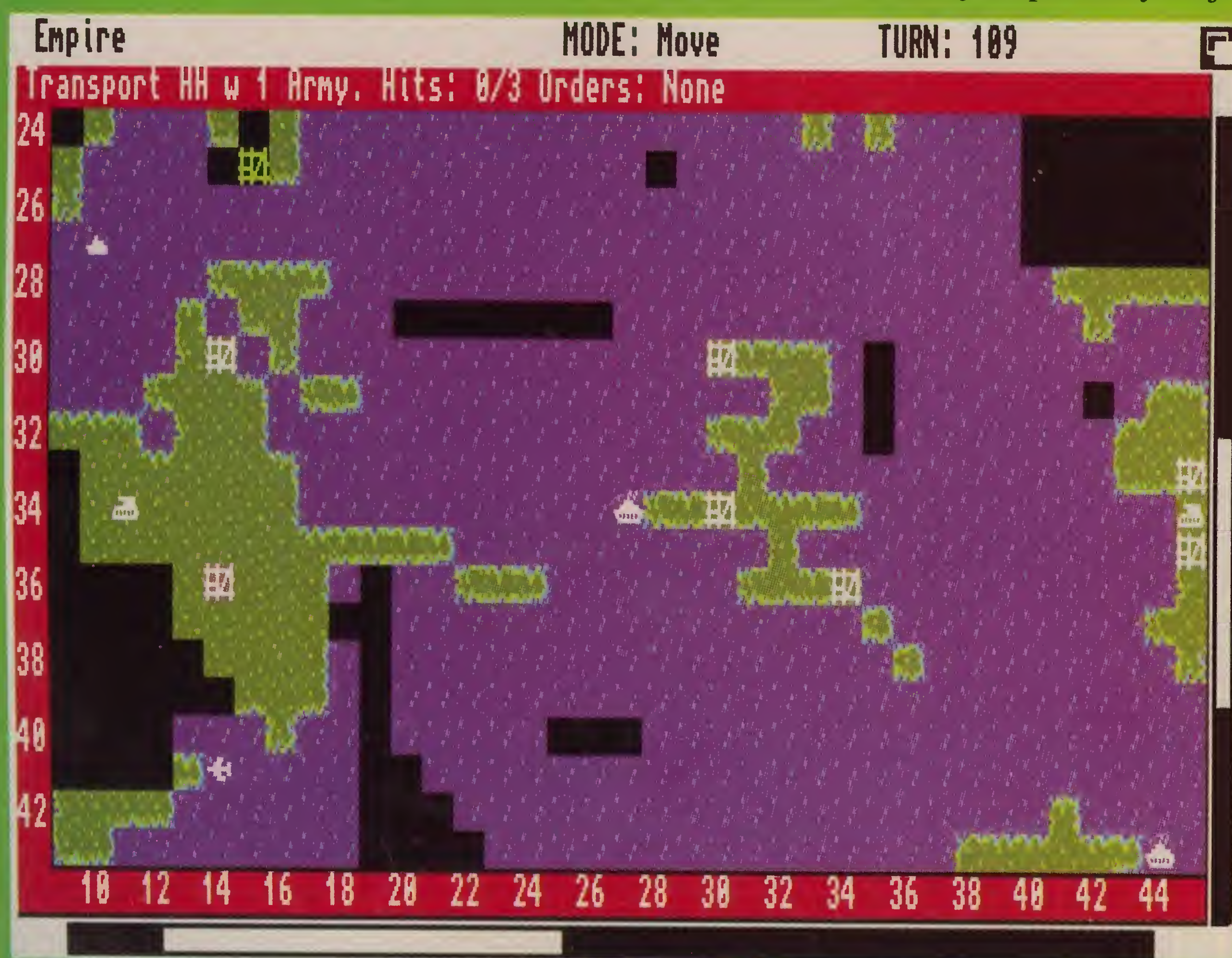
kowo-militarne (i bardzo, bardzo je zubożyć). Absolutnie nie rozumiem więc, jaki jest sens grania w **Empire**, skoro mamy na rynku, chociażby *History Line* - grę, którą miłośnik strategii wojskowej powinien być całkowicie usatysfakcjonowany.

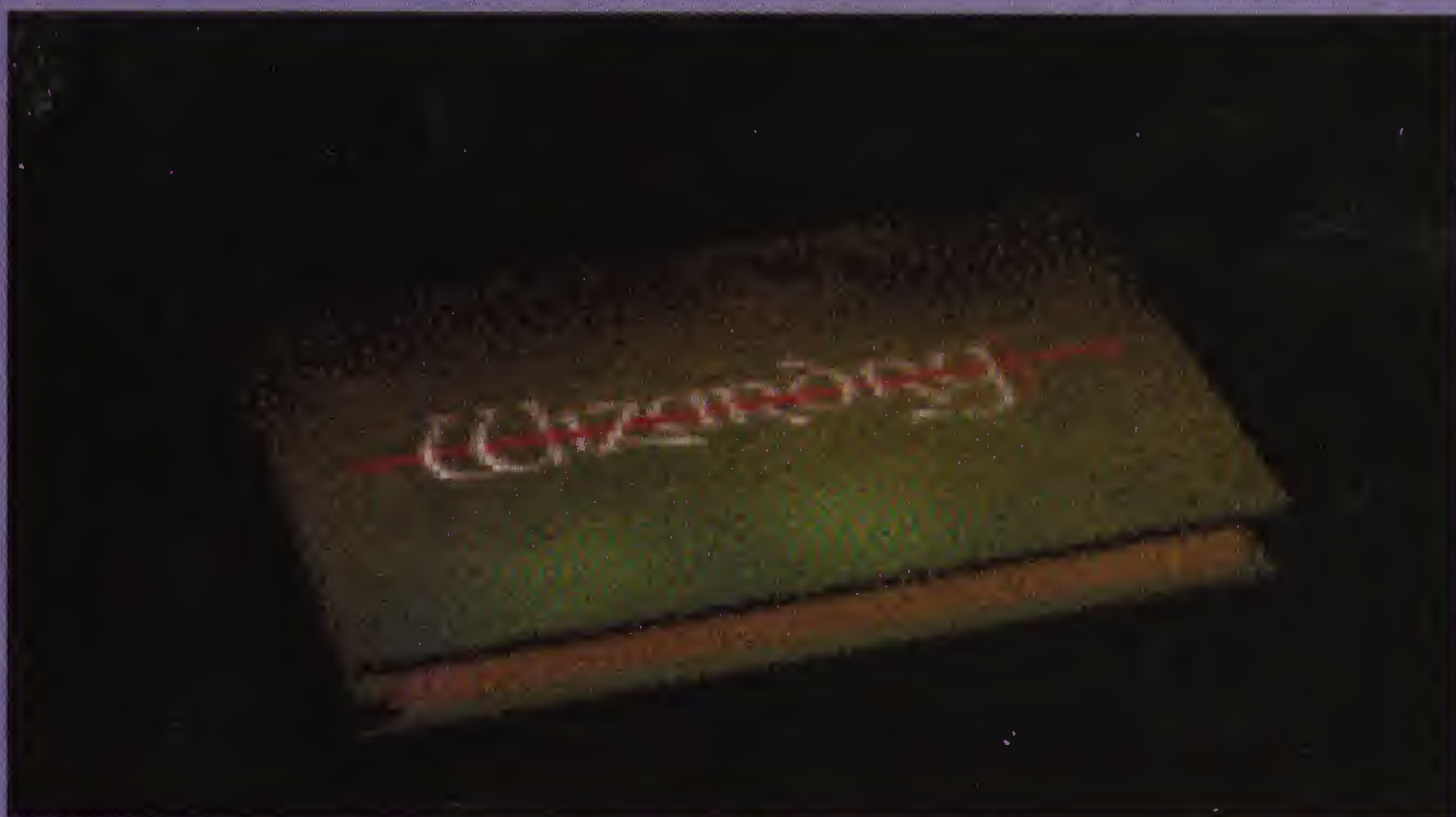
Aby być sprawiedliwym, należy przyznać, iż **Empire** zasługuje na podziw z jednego względu. Gra jest wspaniale opracowana pod względem konfiguracyjnym (wybieranie siły komputera w kilku wariantach, możliwość gry za pośrednictwem modemu). Można też tworzyć własne mapy, a nawet własne scenariusze. To przykre, iż w innych grach, takich jak wzmiankowana już *History Line* czy *Warlords 2*, programiści nie dali graczowi radości tak łatwego tworzenia własnych światów (edytory wspomnianych gier naprawdę nie są dobre). Ale cóż z tego, że jest tu edytor i można pobawić się w stworzenie własnego świata, a potem nawet przygotować określoną sytuację strategiczną (stworzyć i rozlokować jednostki). Cóż z tego, skoro grać później nie sposób.

W związku z **Empire** spotkał mnie jeszcze jeden zawód. Ponieważ w przygotowaniu programu brała udział firma **New World Computing**, więc twórcy zabawili się i stworzyli dla gracza świat Xeenu (*Might & Magic 4*) tym razem w wersji strategicznej. A więc miasta, góry, pola, rzeki, zamki, wszystko tak, jak w Xeenie, tylko tym razem zdobywa się świat nie na czele grupki bohaterów, a czołgami, samolotami i statkami. Zawód spotkał mnie dlatego, że świat Xeenu szalenie lubię, a **Empire** chyba postanowiło mi go obrzydzić pakując w niego swoją nieudaczną strategię.

Pierwszy to chyba w ŚGK będzie przypadek, kiedy gra zostanie oceniona na 0% (uwaga, powtarzam: zero procent), ale **Empire** prócz paskudnej grafiki i niewiarygodnego wręcz ubóstwa myślowego, zawiera również błędy natury czysto militarnej. Od kiedy to bowiem nie można atakować miasta okrętem (co na to Amerykanie ze swoją "polityką kanonierek"; a czegoś takiego jak Westerplatte i Schleswig-Holstein to nie było)? I od kiedy myśliwiec może zatopić niszczyciela, a czołg zestrzelić samolot bombowy? Podobnego robactwa wiele jeszcze można by było podrzucić, ale dość. Nie znęcajmy się więcej nad kaleką i debilem. Zostawmy w spokoju **Empire**. Niech mu ziemia lekka będzie.

Jacek Piekara





Producent: Sirius

W **Wizardry VII** miałem przyjemność grać jakiś rok temu i teraz powróciłem tylko na moment do tej gry, aby przypomnieć sobie parę najważniejszych rzeczy. Ale oto czekała mnie niespodzianka. Zamiast plan-szy tytułowej przeczytałem sobie napis "cannot load system fonts" i zacząłem się zastanawiać coż, u licha, mogło się takiego wydarzyć. Po chwili przypomniałem sobie, że w międzyczasie dorobiłem się dysku D i wykazując się nieprzeciętną inteligencją, przeleciałem na podglądzie niektóre zbiory. Szybko znalazłem właściwy czyli scenario.hdr. Potem zamieniłem tylko dwukrotnie literkę C na D i już można było grać. Ale pomyśl, że gracz musi grzebać w plikach, aby odpowiednio skonfigurować program uważam za cokolwiek dziwaczny (zwłaszcza, iż korzystałem z oryginalnych dyskietek instalacyjnych).

Na szczęście, **Wizardry VII** jest grą, z którą dłuższe obcowanie rekompensuje wszystkie wcześniejsze przykrości. To klasyczny role-playing utrzymany w modnej konwencji science-fantasy polegającej, z grubsza rzecz biorąc, na stworzeniu świata, gdzie równolegle funkcjonują czary i statki kosmiczne. Grupa bohaterów ląduje na obcej, wrogiej planecie, której zagadki będzie musiała przeniknąć, a w międzyczasie odwiedzić miasta, zamki i podziemne labirynty, spenetrować pola, lasy i góry oraz rozprawić się z setkami potworów. Czyli nihil novi sub sol, jak mawiali sta-

rożytni Aztekowie. Pomyśl znany już wszystkim z dziesiątków programów wcześniejszych i późniejszych. Walka, rozwiązywanie zagadek, zyskiwanie punktów doświadczenia, nowe czary i nowe umiejętności. Czysta klasyka.

Ale **Wizardry VII** wyróżnia się spośród innych tego typu programów i to wyróżnia na korzyść. Pierwsza sprawa, na którą warto zwrócić uwagę, jest niezwykła mnogość opcji konfiguracyjnych. To, że możemy ustalić siłę dźwięku jest już miłe (zwłaszcza, jeżeli dzieli się mieszkanie z jakąś zwyrodniałą osobą nie uznającą faktu, że prawdziwy gracz musi nie tylko widzieć, ale i słyszeć). Ale można też regulować siłę poszczególnych efektów specjalnych, ustalać kontrast i jasność obrazu czy wyznaczać poziom trudności gry. Naprawdę doskonałe pomysły.

Batalie można rozpocząć, korzystając z grupy bohaterów przydzielonej przez program, ale można też stworzyć własnych herosów. Jak zwykle wybieramy rasę (oprócz znanych z innych gier hobbitów, elfów czy krasnoludów, mamy też takie rasy, jak faerie, mook, dracon), profesję (standardowi mag, kapłan, wojownik, złodziej, ale też samuraj, biskup, alchemik, psionik), imię i twarzyczkę (niestety, portrety sztamkowe i nieatrakcyjne, ale to wada prawie wszystkich role-playing). Potem tylko rozdysponować punkty bonusowe, a umiejętności jest naprawdę sporo.

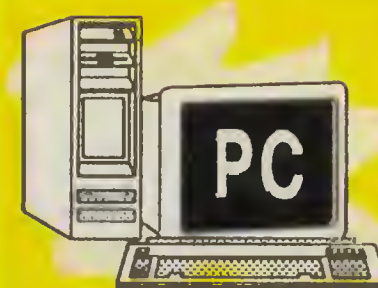
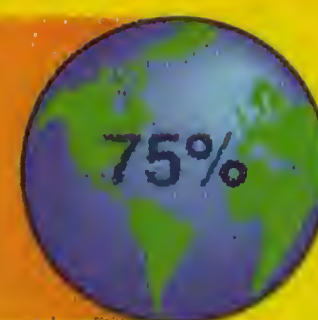
Poczynając od służących walce wręcz (miecz, łuk, topór itp., ale również karajutsu czy ninjutsu), poprzez pływanie i wspinaczkę, aż po zdolności rysowania map, identyfikacji artefaktów czy teologię, cudotwórstwo i dyplomację. Ogółem wszelkiego rodzaju zdolności jest kilkadziesiąt i przyznam, że to chyba najbardziej rozbudowana pod tym względem gra role-playing. Bardzo zręcznie w **Wizardry VII** uporano się też z magią. Nie ma bowiem jakiś uniwersalnych punktów czarów, a po prostu sześć stref czarnoksięskich (każdej podporządkowano inne zaklęcia) i może się zdarzyć, że postać czarów z pewnej strefy w ogóle nie będzie mogła użyć. Interesująca jest też możliwość stosowania tego samego czaru w różny sposób (w zależności czy chcemy, aby działanie czaru było silniejsze czy słabsze). Ciekawa jest również możliwość zmieniania w trakcie gry zawodu bohatera (jak w życiu: wciąż trzeba się uczyć nowych rzeczy).

Wielkimi zaletami **Wizardry VII** są łatwość w korzystaniu z menu użytkownika i bardzo przyzwoita grafika, a wadą - ogromna trudność samej gry. Świat planety Guardia jest bowiem nie tylko rozległy, pełny potworów, ale jego eksploracja wymaga też ruszania nie samą myślą, ale i głową. Będę z Wami bolesnie szczery: nie skończyłem tej gry, chociaż doszedłem w niej bardzo daleko. To zabawne, mam kilku znajomych, którzy również bawili się w **Wizardry VII** (z pełnym ukontentowaniem), ale też nie dali sobie rady. Zresztą może to i nie tylko kwestia braku umiejętności (czy braku pomysłu), ale przede wszystkim braku czasu, bowiem przy takim bogactwie coraz to nowych programów (i zważywszy, że czasem trzeba zająć się czymś innym niż graniem) zwyczajnie nie starcza życia, aby wszystko skończyć. I, szczerze mówiąc, **Wizardry VII** nie jest grą aż tak wspaniałą, aby zarywać dla niej noce i zrezygnować z poznania nowości. Czasem tak bywa, iż programowi naprawdę niezłemu brakuje jakiejś iskry bożej, czegoś, co zachodnie pisma ślicznie określają jako "playability". Otóż "playability" **Wizardry VII** jest na średnim poziomie stref średnich. Choć nie jest to gra dla osób początkujących, ale mimo wszystko, szczerze polecam grę każdemu miłośnikowi role-playing, bo program malutki (niespełna 6MB), a radości może dostarczyć wiele. Przynajmniej przez pewien czas).

Jacek Piekara



ROLE - PLAYING



386 DX



Producent: Twin Spark Soft

Tym razem firma **Twin Spark Soft** przeszła samą siebie. Wydała znakomitą grę komputerową o tematyce karcianej. Jeśli lubisz tak bardzo grać w karty, jak ja, to ten program jest dla Ciebie stworzony.

Niestety, zakres możliwości jest dosyć skromny, ale mimo wszystko będziesz miał w co zagrać. Przed Tobą cztery gry karciane: 358 (trzy, pięć, osiem), Kierki, Wist, Tysiąc.

Wyboru gry dokonujesz poprzez kliknięcie myszką na wizerunku karty opisanej odpowiednim tytułem. Kliknięcie poza narysowanymi kartami spowoduje opuszczenie gry i powrót do AmigaDOS-u.

Wszystkie cztery gry karciane obsługiwane są przez standardowe menu osiągalne przez wciśnięcie prawego klawisza myszki, a następnie wybranie odpowiedniej opcji. Począwszy od lewego menu:

1. Gra:

- **Start** (Amiga + S) - uruchamia wybraną wcześniej grę, a po uruchomieniu automatycznie zmienia się na "Stop", co umożliwia przerwanie gry i rozpoczęcie jej od nowa.

- **Demo** - włącza wersję demonstracyjną, dzięki której można zapoznać się ze wszystkimi regułami, których nie rozumiesz.

- **Info** - krótka informacja o autorze.

- **Menu** (Esc) - powrót do głównego menu.

2. Rozgrywka:

Umieszczone są tutaj dane dotyczące imion graczy oraz informacja o tym, kto jest rozgrywającym (imię gracza oznaczone znakiem "v"). Wybierając jedną z trzech pierwszych opcji lub naciskając odpowiedni klawisz funkcyjny F1, F2, F3, można zmienić rozgrywającego. Imiona graczy zmienia się na początku każdej rozgrywki, klikając na czwartą opcję z tego menu - "Zmiana nazw". Pozwala ona na wprowadzenie własnych imion dla graczy. Nazwy te są zapisywane w pliku konfiguracyjnym.

3. Muzyczka:

- **Muzyczka** (klawisz spacji) - umożliwia włączenie/wyłączenie odgrywania załadowanego do pamięci modułu.

- **Ładuj moduł** - pozwala na załadowanie do pamięci dowolnego modułu w formacie Soundtrackera z dysku.

Przejdźmy teraz do zasadniczej części gry. Na pewno nie wszyscy znają zasady poszczególnych gier. Zaczę więc od najmniej moim zdaniem popularnej gry.

358

W grze uczestniczy trzech graczy. Każdy z nich otrzymuje 6 kart. W każdej rozgrywce, kolejno, jeden z graczy obiera kolor. Po wybraniu jednego z nich rozdawane jest kolejne 10 kart, czyli każdy ma ich już po 16. Cztery pozostałe karty tworzą tzw. musik. Gracz obierający kolor ma obowiązek wyrzucić z ręki 4 karty, biorąc w zamian karty z musika. Gracz obierający kolor może wybrać jedną spośród sześciu możliwości (nie można wybrać dwa razy tego samego), co razem daje osiemnaście rozgrywek. Możesz zdecydować się na kolor (trefl, karo, kier, pik) lub bez atu (jak najwięcej kart - oznaczone jako BA lub jak najmniej lew - oznaczone jako BL). Normą dla gracza obierającego jest wzięcie 8 lew, dla kolejnego zgodnie z ruchem zegara - 5, a dla ostatniego 3 lewy. Każda lewa wzięta ponad normę dodaje graczowi jeden punkt, a każda poniżej o jeden zmniejsza dorobek punktowy. Wyjątek stanowi

gra "bez lew", gdzie normą dla obierającego są 3 lewy, dla drugiego gracza - 5, a dla trzeciego - 8. Oczywiście każda wzięta ponad normę tutaj wpływa ujemnie na nasze konto. W przypadku gry w kolor (tzn. gdy jest obrany jakiś kolor atutowy) istnieje obowiązek bicia. Oznacza to w praktyce, że jeśli nie posiadasz karty z wyłożonego koloru, a masz karty w kolorze atutowym, to musisz przebijać atutem. Po skończeniu wszystkich sześciu rozgrywek wygrywa ten z graczy, który wziął najmniej lew nadprogramowych.

KIERKI

Uprawiane są w różnych formach i wariantach w wielu krajach. Zapalonym graczem był Jan III Sobieski. W grze uczestniczy trzech graczy. Każdy z nich otrzymuje po 17 kart (przed rozgrywką usunięta zostaje karta 2 trefl). Gra składa się z siedmiu niezależnych rozgrywek. Celem gry jest zdobycie najmniejszej liczby punktów karnych we wszystkich siedmiu grach. W prawdziwej wersji tej gry urządza się jeszcze tzw. "dogrywki", ale niestety nie umieszczono ich w tym zestawie. Każda z siedmiu rozgrywek różni się kryteriami, za które dostać można punkty karne. I tak:

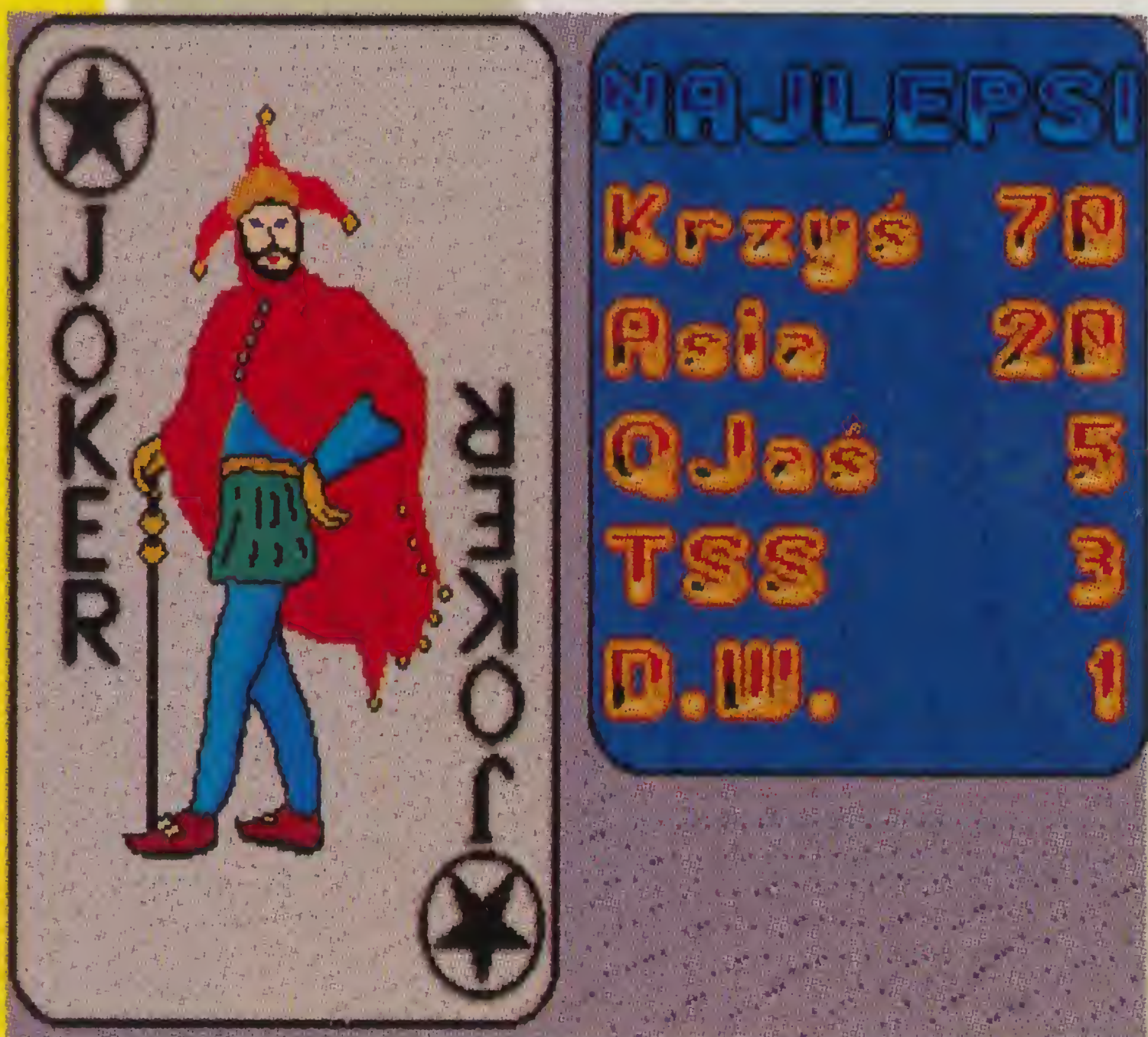
- w rozgrywce numer 1 - za każdą wziętą lewę dostajesz 2 punkty karne,
- w rozgrywce numer 2 - za każdą wziętą damę dostajesz 5 punktów karnych,
- w rozgrywce numer 3 - za każdego wziętego króla lub waleta dostajesz 3 punkty karne,
- w rozgrywce numer 4 - za wzięcie lewy siódmej i lewy ostatniej dostajesz po 15 punktów karnych,
- w rozgrywce numer 5 - każdy wzięty kier dodaje Ci 2 punkty karne,
- w rozgrywce numer 6 - wzięcie króla kier podwyższa stan punktów karnych o 25 punktów,

- rozgrywka numer 7 (tzw. rozbójnik) - jest rozdaniem, które zawiera w sobie wszystkie poprzednie wymagania, czyli punkty karne liczone są za każdą lewę, damę, waleta i króla, za siódmą i ostatnią lewę, za kiery i za króla kier. Żeby nie było żadnych niejasności, posłużę się przykładem. Gdy w ostatniej lewie znajduje się walet kier, dama pik i król kier, to daje to w sumie: 2 pkt za lewę, 5 pkt za damę, 6 pkt za waleta i króla, 15 pkt za ostatnią lewę, 4 pkt za kiery (walet i król), 25 pkt za króla, co daje w sumie 57 punktów karnych za lewę.

We wszystkich grach, oczywiście z wyjątkiem rozbójnika, istotne są tylko te lewy, które dotyczą danej gry (np. w rozgrywce "bez dam" istotne są tylko lewy zawierające co najmniej jedną damę, zaś za lewy bez dam nie ma punktów karnych). Ważną regułą gry w kierki jest zakaz wychodzenia z kiera dopóty, dopóki posiada się karty w innym kolorze. Dozwolone jest natomiast wyrzucenia kiera, jeśli któryś z przeciwników wyszedł z koloru, którego się nie posiada.

WIST

Jest to jedna z najstarszych gier w karty, wywodząca się z dawnej gry pod nazwą





"triumf", znanej już w początkach XVI w. (wzmiankował o niej Rabelais, później Szekspir). W grze uczestniczą dwie osoby. Na początku należy rozłożyć 4 rzędy po pięć kart tak, by karty były niewidoczne (rewerssem do góry). Dwa rzędy należą do jednego gracza, dwa do drugiego. Na pierwszym rzędzie kart należących do przeciwnika rozkłada się pięć kart (widocznych - awerssem do góry), z którego przeciwnik obiera kolor atutowy. Wyboru koloru atutowego dokonuje się poprzez naciśnięcie lewym przyciskiem myszy na odkrytej karcie w obieranym kolorze. Obrany kolor niezależnie od tego, kto go obrał, jest pokazany w okienku punktowym w prawym dolnym rogu ekranu. Po obraniu atutu pokrywanych jest pozostałych 15 kart widocznymi kartami, a reszta (12 kart) rozdaje się pomiędzy obu graczy i odkłada na obok. Celem graczy jest zdobycie jak największej liczby lew podczas rozgrywki o ustalonej wcześniej, parzystej liczbie rozdania. Obierający kolor wistuje (rozpoczyna rozgrywkę) mogąc skorzystać tylko z dziesięciu widocznych kart leżących na stole. Gracz, który weźmie lewę, może "wziąć do ręki" odłożone wcześniej sześć kart, których "nie widzi" jego przeciwnik. Po wzięciu kart do ręki można je wykorzystać na równi z leżącymi na stole, odkrytymi kartami. Po wykorzystaniu karty leżącej na stole odkrywamy kartę leżącą pod nią (jeśli takowa jest). Istnieje oczywiście obowiązek dokładania kart do koloru. Jeśli nie masz kart w danym kolorze, możesz (ale nie musisz) przebijać kolorem atutowym.

TYSIĄC

Jest jednym z licznych wariantów francuskiego mariasa, szczególnie rozpowszechniony i popularny w Polsce. W grze biorą udział trzy osoby. Używa się talii składającej się z 24 kart. Pomiedzy wszystkich graczy rozdawane jest 21 kart (po siedem kart dla każdego), natomiast pozostałe trzy karty tworzą tzw. musik. Kto uzyska jako pierwszy 1000 punktów ten wygrywa. Na

początku gry odbywa się licytacja, której celem jest wyłonienie gracza, który będzie miał prawo wzięcia musika. Licytowaną stawkę podbija się prawym przyciskiem myszki. Nie chcąc brać udziału w licytacji, naciskasz lewy przycisk myszy. Rozdający karty ma zawsze obowiązek grania na początku 100 punktów w danym rozdaniu. Jeśli jego obowiązkowa stawka nie zostanie przebita w licytacji, jemu przypadną karty z musika i on będzie prowadził rozgrywkę. Wygranie licytacji zmusza Cię do zdobycia podczas danej rozgrywki takiej liczby punktów, jaką wylicytowałeś. Umożliwia Ci to wzięcie do ręki musika. Ponieważ po jego wzięciu gracz rozgrywający ma o trzy karty więcej od pozostałych graczy, musi każdemu ze swoich przeciwników oddać po jednej karcie ze swoich kart. Po wygraniu licytacji i wzięciu musika można:

- Podbić licytowaną stawkę (jeśli karty w musiku będą na tyle dobre, że wylicytowana stawka nie będzie Cię satysfakcjonowała).
- Zrezygnować z rozgrywania partii (jeśli nie widzisz żadnych szans na zwycięstwo). W przypadku rezygnacji z gry (tzw. "bomba") każdemu z przeciwników dopisywane jest po 60 punktów, gracz rozgrywający natomiast nie ponosi żadnych konsekwencji porażki. Jeśli natomiast zdecyduje się zagrać, a nie osiągnie licytowanej ilości punktów, wówczas punkty, które zalicytował, zostają mu odjęte. W czasie całej gry można dać maksymalnie 3 bomby,
- Zaakceptować licytowaną stawkę i przejść do rozgrywki.

W rozgrywce dorobek punktowy każdego gracza może być zwiększony na dwa sposoby: poprzez wzięcie lewy lub poprzez tzw. meldunek. Każda para, dama + król w jednym kolorze, tworzy meldunek. Para taka umożliwia podwyższenie swojego dorobku punkowego podczas gry o pewną stawkę oraz określenie koloru atutowego (który jest ważny aż do kolejnego meldunku lub do końca gry). Aby zdobyć

punkty za meldunek, należy go "zameldować" (tzn. wyjść z damy, pozostawiając króla w tym samym kolorze, bądź odwrotnie). Wyrzucenie damy lub króla w innych okolicznościach (np. poprzez dołożenie karty do koloru przy wyjściu przeciwnika) powoduje rozbicie meldunku, który automatycznie traci swoją wartość. Kolor ostatnio zameldowany jest widoczny cały czas na stoliku, jako kolor atutowy (atut ten zostanie zmieniony dopiero po zameldowaniu innego meldunku). W zależności od koloru meldunki są liczone odpowiednio:

- pik - 40 punktów
- trefl - 60 punktów
- karo - 80 punktów
- kier - 100 punktów

Punkty za lewy liczone są następująco:

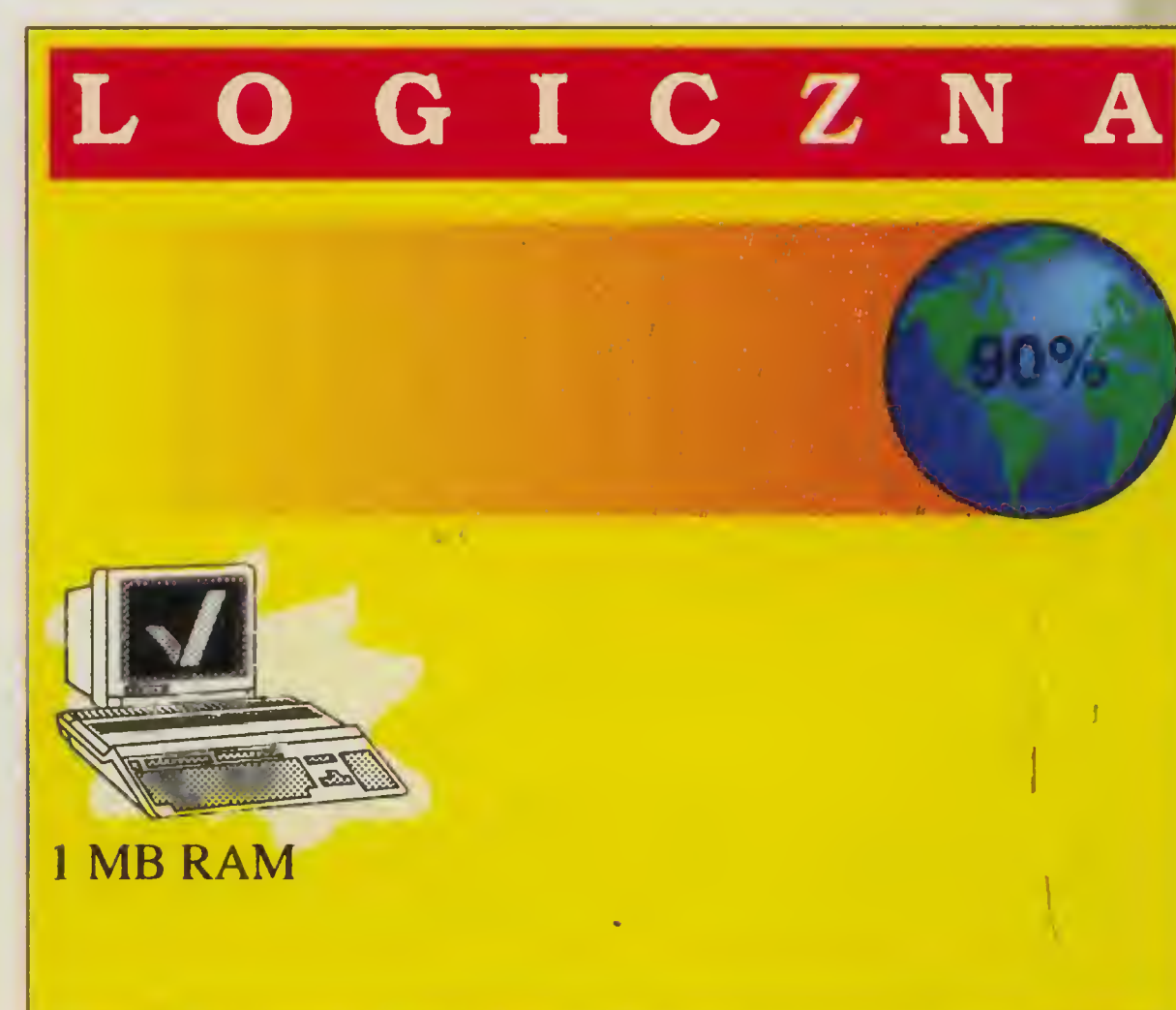
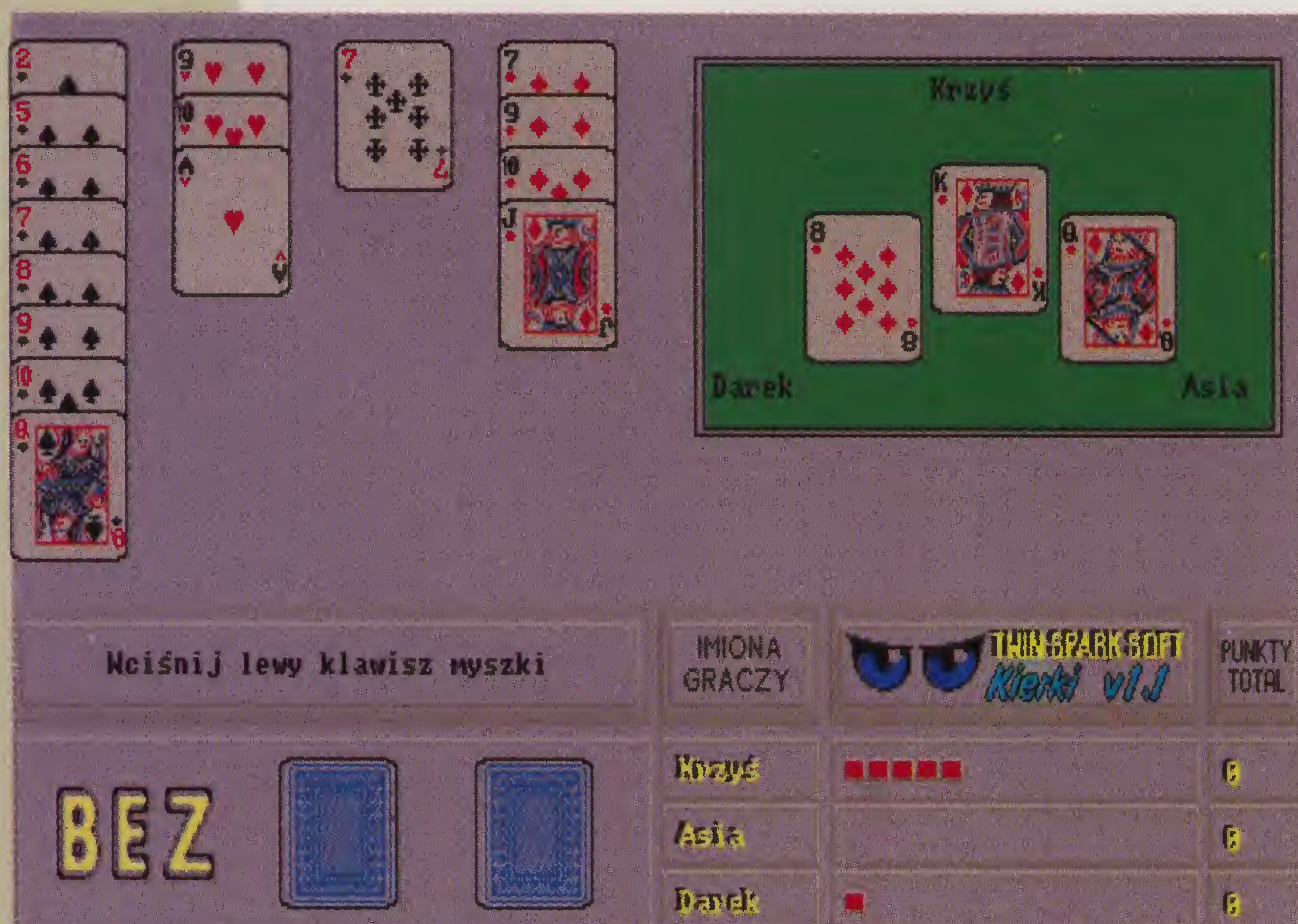
- za dziewiątkę - 0 pkt
- za waleta - 2 pkt
- za damę - 3 pkt
- za króla - 4 pkt
- za dziesiątkę - 10 pkt
- za asa - 11 pkt.

Każdy z graczy, który nie podjął się licytacji może także zdobywać lewy podczas gry i wszystkie te punkty liczone są do końcowe punktacji. Po przekroczeniu przez gracza 900 punktów nie dolicza mu się tych punktów. Należy wówczas wygrać licytację i zwyciężyć całą grę.

Tak przedstawiają się ogólne zasady czterech gier zamieszczonych na jednym dysku. Uważam, że jeśli masz problem ze znalezieniem partnerów do gry, bądź też chcesz podszkolić formę, to Karciarz Ci w tym pomoże. Gra jest super zrobiona zarówno pod względem graficznym, jak i muzycznym. Co do tego drugiego, to masz możliwość uruchomienia swojej ulubionej muzyczki. Natomiast co do samych zasad poszczególnych gier, to częściowo nie zgadzają się z ogólnie przyjętymi normami, np. w kierkach. Myślę jednak, że dostosowanie się do wyżej wymienionych zasad przyniesie pełny sukces.

Życząc wszystkim graczom przyjemnego korzystania z tej wspaniałej gry, mam nadzieję, że Twin Spark Soft pójdzie za ciosem i zaszczyci nas kolejną równie udaną grą. Może będzie to kolejna część Karciarza? Czego życzę Czytelnikom i sobie.

Arkadiusz Matczyński





Producent: L.K. Avalon/Zepplin Games Ltd

Firma **LK Avalon**, jak się dowiedzieliśmy, rozpoczęła dystrybucję zachodnich gier na polskim rynku. **Carnage** jest właśnie tego przykładem.

Idea gry jest prosta. W wyścigu samochodowym może brać od jednej do dwóch osób. Uczestniczą one w walce o tytuł Mistrza Carnage i zmagają się na 16 torach. Zadanie polega na wygrywaniu kolejnych etapów i bezlitosnym eliminowaniu przeciwników, przy pomocy umiejętnie stawianych min. Gracz musi także omijać groźne przeszkody w postaci kałuż wody i rozlanego oleju. Każde zwycięstwo premiowane jest punktami branymi pod uwagę przy ustalaniu końcowej lokaty, a także nagrodą pieniężną umożliwiającą dokonywanie zakupów rozmaitych akcesoriów służących do poprawiania sprawności pojazdu.

Ekran opcji na początku gry pozwala zmienić niektóre jej parametry. Ruchami joysticka w górę i w dół uaktywnia się op-

cje, natomiast ruchami w prawo i w lewo zmienia podane poniżej parametry:

- **Players** - wybór liczby graczy;
- **Music** - włączenie/wyłączenie muzyki;
- **Control Menu** - wejście do sekcji sterowania samochodami;
- **Play Game** - rozpoczęcie gry z ustalonymi parametrami.

W czasie gry można korzystać także z klawiatury:

- P** - zatrzymanie/wznowienie gry;
- G** - zakończenie wyścigu.

Sukces w **Carnage** wymaga zręcznego ukończenia każdego z szesnastu torów. Gwarancją awansu do kolejnego etapu jest wygranie poprzedniego. Na ekranie gry ukazana jest deska rozdzielcza. Na niej od lewej znajdują się następujące opcje:

a) **światła startowe** - powyżej licznika uzbrojonych min.

b) **licznik uzbrojonych min** - podczas trwania gry można umieszczać na drodze

materiały wybuchowe, które eksplodują w styczności z innymi samochodami. Jednocześnie można położyć tylko jedną minę, która po pewnym czasie zniknie (chyba, że jakiś samochód na nią najedzie). Diody na tym wskaźniku informują, że gracz ma jeszcze możliwość zostawienia więcej niż dwóch min. Kiedy liczba ta spadnie, zaczynają migać. Kiedy zgasną, oznaczać to będzie, że zapas min został wyczerpany.

c) **słupki prędkości** - prędkość każdego samochodu podana jest w formie słupka, który rośnie proporcjonalnie do niej.

d) **licznik okrążeń** - umiejscowiony jest powyżej słupków prędkości i wskazuje, ile okrążeń pozostało każdemu z samochodów.

e) **czas** - każdy wyścig ma limit czasowy, który odliczany jest od zielonego światła. Jeśli w jego ramach nikt nie wygra, to mistrzostwa kończą się w tym miejscu. Limit zostaje przedłużony, jeśli chociaż jedna osoba ukończy jazdę o czasie. Wtedy mogą to zrobić również pozostali zawodnicy.

Niektóre tory wymagają krzyżowania się dróg przeciwników, oraz dwóch samochodów jadących w przeciwnych kierunkach. Uważne zostawianie min jest konieczne, aby wysadzić konkurentów w powietrze, zanim oni zrobią to samo graczemu. Należy unikać kałuż wody i oleju, gdyż powodują one utratę prędkości i panowania nad pojazdem. Na końcu każdego etapu gracze mogą się udać do sklepu, by usprawnić swoje samochody. Można tam kupić:

- mocniejszy silnik;
- podwójne rury wydechowe;
- koła;
- turbo doładowanie;
- miny.

Aby nabyć jakiś przedmiot, należy go wybrać, a na liście informacyjnej znaleźć się jego cena oraz stan konta gracza. Jeżeli fundusze na to pozwolą, to naciśnięcie fire spowoduje dokonania zakupu. Wybranie Exit pozwoli opuścić graczowi sklep.

Carnage jest dość starą grą, nie oznacza to jednak, że jest zła. Potrafi, jak wszystkie wyścigi, dostarczyć wiele emocji. Grafika i muzyka nie są rewelacyjne, ale stoją na przyzwoitym poziomie. Na uwagę natomiast zasługuje niska cena, która jest już chyba wyjątkiem jak na Polskie warunki.

Arkadiusz Matczyński



ZRĘCZNOŚCIOWA

50%

PC

286

1 MB RAM



SOFTECZKA

Producent: IPS Computer Group

Niedawno firma **IPS Computer Group** wypuściła na rynek cztery zestawy programów edukacyjnych dla dzieci. Noszą one kolejno tytuły **SOFTECZKA 1**, **SOFTECZKA 2**, **SOFTECZKA 3** i **SOFTECZKA 4**.

W **SOFTECZCE 1** znajdują się trzy programy "ABC", "Smyk 1" i "Pamięć", przeznaczone dla dzieci w wieku od 3 do 6 lat. Na **SOFTECZKĘ 2** składają się "Smyk 2", "Smyk 3" i "Godzina" przeznaczone dla dzieci w wieku 4-8 lat. W **SOFTECZCE 3** są trzy programy dla dzieci w wieku 5-9 lat, "Pozytywka" i "Krzyżówka". Natomiast **SOFTECZKA 4** przeznaczona jest dla szerszej grupy użytkowników, bo ograniczenia wiekowe ustawione są na poziomie od 7 do 77 lat. W jej skład wchodzi dwa programy "Ciuchcia" i "15x15". Podział na grupy wiekowe spowodowany jest poziomem trudności programów składowych.

Każdy z wyżej wymienionych programów rozwija logiczne myślenie, pamięć wzrokową i słuchową. "Zapewniają" one również rozwój sprawności zmysłu kojarzenia oraz oswoją z komputerem.

Opiszę teraz krótko cele i zasady programów z zestawów.

SOFTECZKA 1

"ABC": Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku 3-6 lat. Służy do nauki alfabetu i rozwijania wyobraźni plastycznej. Na początku gry należy wybrać przy pomocy kursora jakąkolwiek literę alfabetu lub cyfrę od 0 do 9. Po dokonaniu wyboru na ekranie pojawi się czarno-biały obrazek wybranej litery oraz przedmiotu, którego nazwa rozpoczyna się na tę literę. Jeśli wybrana zostanie cyfra, na ekranie pojawi się czarno-biały obrazek wybranej cyfry oraz obrazek dowolnego elementu powtórzony tyle razy, ile wynosi wartość danej cyfry. Przy pomocy

pszczołki z pędzelkiem (kursor) dziecko może "wyciskać" z tubek farbki i "kolorować" nimi obrazek na ekranie. Kolory można mieszać w waniencie umieszczonej w prawym, dolnym rogu ekranu, otrzymując w ten sposób nieograniczoną ilość barw.

"Smyk 1": Program służy do rozwijania wyobraźni matematycznej, logicznego myślenia, kształcenia umiejętności łączenia prostych elementów w złożone konstrukcje. Pozwala dobierać pary przedmiotów zgodnie z ich przeznaczeniem oraz wprowadza podstawy arytmetyki. Stwarza dziecku możliwość wykonania pierwszych rysunków na komputerze.

"Trening pamięci": Służy do ćwiczenia spostrzegawczości i pamięci wzrokowej, kształci umiejętność elementów rzeczywistości i całościowego postrzegania otoczenia.

SOFTECZKA 2

"Smyk 2": Jest to program służący rozwijaniu wyobraźni matematycznej oraz logicznego myślenia. Kształtuje szereg umiejętności - łączenia elementów prostych w złożone konstrukcje, określania podobieństwa przedmiotów, rysowania portretów według zasady portretu pamięciowego - przez dopasowywanie różnych elementów twarzy.

"Smyk 3": Program ten, podobnie jak "Smyk 1" i "Smyk 2", zawiera ćwiczenia rozwijające pamięć oraz umiejętność logicznego myślenia.

"Która godzina?": Program uczy posługiwania się zegarem ze wskazówkami i cyfrowym, co sprowadza się do faktu, że poprzez grę kształci umiejętność odczytywania godzin. Ma kilka stopni trudności, dzięki czemu nadaje się dla dzieci w różnym wieku. Po wybraniu stopnia trudności na ekranie pojawi się menu, z którego można wybrać jedno z czterech zadań treningowych lub egzamin. Każde zadanie treningowe zawiera kilka prób.

SOFTECZKA 3

"Pozytywka": Program służy rozwojowi pamięci muzycznej oraz słuchu, a także zapoznaje dziecko z różnymi rodzajami instrumentów muzycznych oraz ich brzmieniem, rozwija poczucie rytmu i tworzy najprostszy zapis nutowy wymyślonych i zagranych przez dziecko melodii.

"Krzyżówka": Ten program przeznaczony jest do nauki słów języka angielskiego i ich poprawnej pisowni. Zbudowany jest na zasadzie krzyżówki z obrazkami. Na początku każdego pola umieszczony jest obrazek odpowiadający słowu, które należy w nie wpisać. Potrzebne litery wybiera się myszką z alfabetu znajdującego się z prawej strony ekranu i we właściwe miejsca. Niewłaściwie dobrane litery komputer cofa na poprzednie miejsce, więc jeżeli grający nie zna pisowni słowa, to przez kolejne próby może dobrać właściwe litery i otrzymać poprawną formę, którą jednocześnie może zapamiętać.

SOFTECZKA 4

"15x15": Program składa się z trzech historyjek komiksowych, każda z nich zawiera pięć związanych ze sobą obrazków wykonanych przez zawodowych artystów w paletcie 256 kolorów.

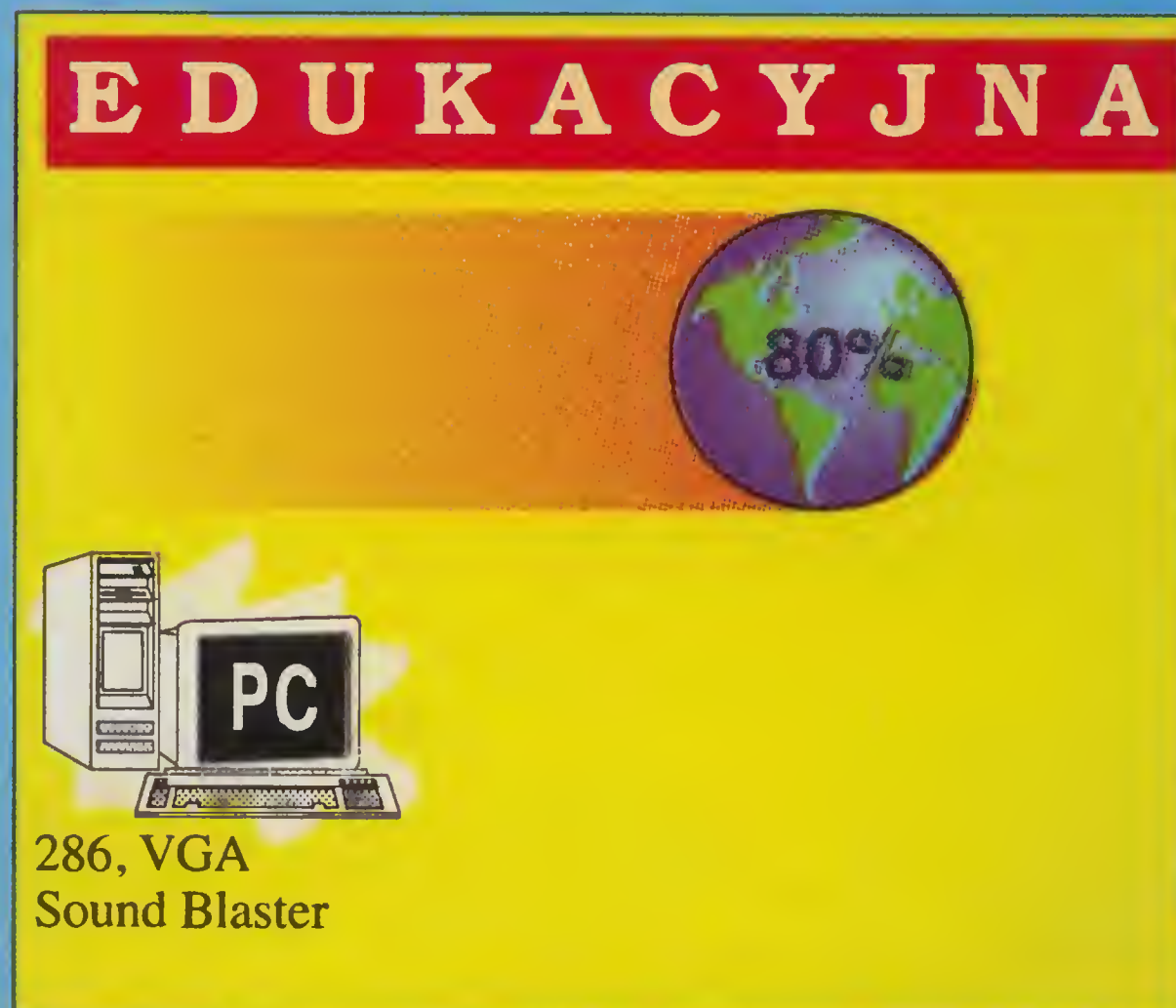
"Ciuchcia": Gra sprzyja rozwojowi logicznego myślenia i spostrzegawczości. Składa się z 46 etapów, każdy z nich jest samodzielnym zadaniem. Etapy są uporządkowane według stopnia złożoności. W każdym etapie należy zestawić pociąg z wagonów znajdujących się na rozjeździe i odprowadzić go we wskazanym kierunku. Zadanie musisz rozwiązać w zadanym czasie, unikając kolizji z pociągami tranzytowymi, które będą kursować głównym torem zgodnie z rozkładem przedstawionym w prawej części ekranu. Aby zobaczyć, jaki powinien być skład pociągu, kierunek w jakim należy go odprowadzić oraz czas przeznaczony na wykonanie zadania, kliknij na ikonie przedstawiającej lokomotywę z wagonami (znajduje się ona z prawej strony ekranu). Powtórne kliknięcie spowoduje powrót do głównej planszy gry.

Podsumowując, zestaw **SOFTECZKA 1, 2, 3, 4** trudno zaliczyć do konkretnej kategorii gier ze względów czysto technicznych (w końcu jest to kilka programów - tak zręcznościowych, jak i logicznych). Stąd moja propozycja, aby zaszeregować ją do gier edukacyjnych - grupy, która na dobrą sprawę egzystuje na obrzeżach gier komputerowych.

Oceniając sam zestaw, **SOFTECZKA** dowodzi, że gra może tak bawić, jak i uczyć.

Życzę miłej zabawy.

Marcin Noryskiewicz





ACES OVER EUROPE

Producent: Dynamix

Po sukcesie gry *Aces of the Pacific* firma **Dynamix** pod koniec roku 1993 wypuściła na rynek nowszą produkcję. Jest nią **Aces Over Europe**, czyli kolejny symulator z serii "Great War Planes". Fabuła gry przenosi Cię w czasy II wojny światowej, a dokładniej do 1 kwietnia 1944, bo tego właśnie dnia masz do odbycia pierwszą misję.

Po włączeniu gry ukazuje się "bombowe" intro, które przedstawia powietrzne walki myśliwców alianckich z faszystowskimi. **AOE** jest lepiej dopracowany graficznie, niż jego poprzednik, ale szczerze mówiąc myślałem, że będzie jeszcze lepiej. Niezły jest dźwięk, który możesz ustawić za pomocą opcji **REALISTIC PANEL** i **OTHER OPTIONS**. Możesz wyłączyć go zupełnie lub pokombinować (np. same dźwięki wydawane przez samolot), można też włączyć lub wyłączyć muzykę. Świetny klimat stwarzają zdjęcia będące podkładem pod opcje i przerywnikami w trakcie dogrywania poszczególnych misji.

Menu prezentuje, podobnie jak w *Asach nad Pacyfiku*, duży wybór opcji:

1. **Fly Single Mission** - lista kilku pojedynczych misji.
2. **Career Menu** - kariera lotnicza: jej rozpoczęcia lub kontynuacji.
3. **View Vehicles** - tutaj autorzy się popisali; opcja ta przedstawia wizerunki wszystkich samolotów, okrętów i pojazdów bojowych wykorzystywanych w tym czasie przez Aliantów i Niemców.
4. **Other Options** - jak wyżej wspominałem, wybiera się tu opcje doty-

czące sterowania dźwiękiem i ustawienia poziomu trudności.

5. **Mission Recorder** - ta opcja pozwala obejrzeć misje dotychczas zarejestrowane.

6. **Exit To Dos** - tej opcji chyba nie trzeba objaśniać.

Zbieraczom trofeów wojennych w postaci medali zalecam, jeszcze przed rozpoczęciem kariery, odbycie kilkunastu misji treningowych. Opcja **Fly Single Mission** zapewni pilotom godziwe wyszkolenie lub godną pilota śmierć na polu walki. Oczywiście, jest możliwość opowiedzenia się, po której stronie chce się walczyć:

- *Luftwaffe* (lotnictwo niemieckie);
- *U.S. Air Forces* (lotnictwo amerykańskie);
- *Royal Air Forces* (RAF czyli lotnictwo angielskie).

Misji do wypełnienia jest kilka. Oto ich krótki opis:

TRAINING MISSION - różnego rodzaju misje treningowe, które pozwalają zapoznać się z rodzajami misji, taktyką walki, typami uzbrojenia oraz oczywiście z samolotami.

DOGFIGHT A FAMOUS ACE - autorzy proponują walkę w przestworzach z jednym z asów ówczesnego lotnictwa. Bardzo trudne i mordercze przedsięwzięcie, które łatwo zakończyć, wachając kwiatki.

DOGFIGHT A SQUADRON - powietrzna potyczka między dowodzoną przez Ciebie grupą a samolotami przeciwnika. Wspaniały moment do wypracowania indywidualnej techniki walki i rozpoznawania samolotów przeciwnika.

FIGHTER SWEEP - jest to kolejna misja z serii walk podniebnych.

SCRAMBLE - przechodzisz do "tercji obronnej", bronisz swego lotniska oraz instalacji znajdujących się na nim przed zmasowanym wrogiem atakiem z powietrza. Agresorzy mają przewagę wysokości, prędkości oraz wykorzystują element zaskoczenia.

ESCORT BOMBERS - należysz do grupy eskortującej bombowce. Musisz udać się do celu i z powrotem do bazy. Staraj się pilnować wszystkich maszyn, które opuściły szyk oraz które zostały uszkodzone. Bombowce mają mniejszą swobodę manewrowania niż myśliwce, ale lecąc zwartym szykiem, potrafią dość dobrze osłaniać się wzajemnie, koszcząc z dziesiątków działek i kaemów rozmieszczonych w wieżyczkach.

FLY A HISTORIC MISSION - możesz wziąć udział w jednej z kilkunastu misji, które naprawdę odbyły się w czasie trwania II wojny światowej (szczęściarzu!).

INTERCEPT BOMBERS - Twoim zadaniem jest atak na nieprzyjacielskie bombowce. Wykorzystuj maksymalnie działanie zaskoczenia.

ANTI-SHIPING STRIKE - celem jest zniszczenie morskiego konwoju, ale uważaj, statki mają również nie najgorszą siłę ognia. W tego rodzaju misjach korzysta się z maszyn zaopatrzonych w torpedy. Do zrzućenia torped schodź nisko, ale zaraz potem podrywaj "nos" maszyny w górę, aby jak najszybciej wydostać się z zasięgu ognia broni przeciwlotniczej zainstalowanej na obiektach pływających.

INTERDICTION - musisz atakować nieokreślone cele naziemne, co utrudniają Ci w powietrzu koledzy z przeciwnej "drużyny". Do tego ich kuzyni prowadzą ostrzał z ziemi, wykorzystując artylerię przeciwlotniczą. Przed przystąpieniem do właściwego ataku warto jest zniszczyć kilka takich stanowisk.

CLOSE SUPPORT - to również ataki na cele naziemne. Masz do odesłania na tamten świat obsadę kolumny pancernej lub konwoju. Wykonanie takiej misji to pestka, tylko uważaj, żebyś nie wyciął w głębie.

CROSSBOW - misje tego typu zapewnią Ci uczestnictwo w osłabianiu potencjału militarnego wroga. Będiesz atakował lotniska, radary, magazyny.

KLAWISZOLOGIA

1. WIDOKI Z KOKPITU:

F1 - do przodu;

F2 - do tyłu;



F3 - na lewo;
F4 - na prawo;
F5 - w górę;
F6 - w dół.

2. Z ZEWNĄTRZ SAMOLOTU:

F1 - przód Twojego samolotu;
F2 - tył Twojego samolotu;
F3 - lewa strona;
F4 - prawa strona;
F5 - spód samolotu;
F6 - widok z góry na Twoją maszynę;
F7 - tzw. widok pościgowy;
[- zmniejszenie widoku (oddalenie);
] - powiększanie widoku (zbliżenie).

3. OBROTY SILNIKA:

Klawisze **1-9** albo **+/-**.

4. STEROWANIE SAMOLOTEM:

(klawiatura i joystick 1)

a) *STER KIERUNKU:*

< - w lewo;
> - w prawo;
/ - centrowanie;

b) *LOTKI I STER WYSOKOŚCI:*

Odpowiednie wychylenie joysticka lub myszy, bądź też obsługa kursorami z klawiatury.

5. OBSŁUGA INNYCH URZĄDZEŃ I UZBROJENIA:

A - autopilot;
B - hamulce aerodynamiczne;
Ctrl+B - skok ze spadochronem;
D - odrzucenie zewnętrznych (dodatkowych) zbiorników paliwa;
F - zmiana położenia klap (trzy pozycje);
G - przełącznik działka/karabiny maszynowe;
L - podwozie (chowanie i wysuwanie);
M - mapa;
P - pauza;
R - odpalenie rakiet;
S - radiostacja pokładowa;
U - usuwanie zacięć;
W - hamulce kół;
JOYSTICK/SPACJA - spust (strzał wybraną bronią);
BACKSPACE - zrzut bomb lub torped.

6. OPERACJE NA MAPIE:

SPACE - informacja o obiekcie pod kursorem;
ENTER - informacja o samolotach pod kursorem;
ESC - wyjście z mapy;
F10 - panel preferencji;
ESC - koniec misji (EXIT);
ALT R - stopień realizmu;
ALT J - wł./wył. joysticka;
ALT S - wł./wył. dźwięku;
ALT M - wł./wył. muzyki;
ALT D - wł./wył. myszki;
ALT X - wyjście do DOS-u.



Kilka rad dla początkujących:

Piloci z okresu walk o Anglię, Lądowania w Normandii i upadku III Rzeszy nie narzekali na brak roboty. Aby przeżyć, musieli opanować do perfekcji dwa rodzaje powietrznej sztuki wojennej: pierwszy to walka powietrzna, a drugi to atak na cele naziemne. Wybierając opcję CARRIER MENU będziesz musiał opanować je obydwie.

WALKA POWIETRZNA:

Staraj się oglądać za siebie, gdyż jeden przegapiony "cień" na ogonie może kosztować Cię nagrobek z Twoimi inicjałami.

Popularnym sposobem unikania zestrzelenia jest "beczka" i inne manewry w pionie i poziomie (tzw. WALKA KOŁOWA). Samoloty mają różne możliwości w tej dziedzinie. Jeśli Twoją maszyną jest P-51 Mustang, Spitfire, FW-190A lub D (Focke-Wulf), to większość potyczek masz już wygranych.

ATAKI NA CELE NAZIEMNE:

W porównaniu ze starciami w powietrzu, ataki na cele naziemne to pestka. Wystarczy, że wyczujesz moment i spuścisz kilka bomb na łeb tym pod sobą. Cele są nieruchome i bardzo dobrze widoczne z wys. 1000 stóp. Używaj rakiet, bomb, działek przeciwlotniczych i karabinów maszynowych.

BOMBARDOWANIE:

Najłatwiej jest bombardować, spoglądając na cel w dół [F6]. Gdy obiekt ukaże się u góry ekranu, zrzucaj bomby [BACKSPACE]. Możesz też za-

stosować lot nurkowy, ale uważaj, żebyś nie przypłacił tego życiem.

Podsumowując, **Aces over Europe** jest naprawdę fajną symulacją. Sam gram w nią już prawie miesiąc i jest to jedna z dwóch gier na moim twardej. Ciekawe dźwięki oraz grafika uprzyjemniają loty. Na początku można pobawić się w robienie akrobacji. Później na takie imprezy można zapraszać również i obce samoloty. To naprawdę niezłe uczucie być w domu i jednocześnie prowadzić np. faszystowski myśliwiec i rozwalając alian-tów, zmieniać bieg historii. Samolotami kieruje się dobrze zarówno z klawiatury, jak i joystickiem. Myślę, że maniakom symulatorów program się spodoba. Może wyłoni się spośród nich kilku asów lotnictwa.

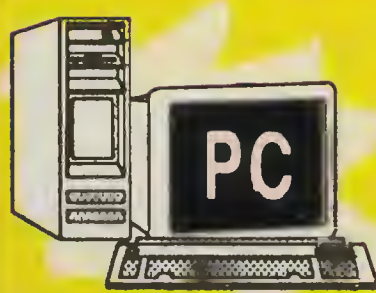
Marcin Norykiewicz

PS. Chciałbym powiadomić zainteresowanych, iż wkrótce zostaną wydane nowe dyski uzupełniające AOE o powietrzne potyczki (i maszyny) z frontu wschodniego, a więc wzbogacone o lotnictwo radzieckie.

SYMULACJA



75%



PC

386 DX



Producent: Epic Megagames & Xland

Jeszcze kilka (no, może kilkanaście) lat temu bardzo lubiłem wydawać większość pieniędzy, które otrzymywałem od rodziców jako tak zwane kieszonkowe, na automaty do gry zwane "fliperami". Były to bardzo sprytnie urządzone, w których gra szła o to, aby za pomocą obrotowych dźwigni zwanych popularnie "fliperami" jak najdłużej utrzymać na pochyłej planszy metalową kulkę, ta zaś uderzając o różnego rodzaju "gumy" i "grzybki" oraz wpadając do różnego rodzaju otworów i poruszając się po "rampach", nabijała punkty na liczniku. Urządzenia takie były na początku bardzo duże i składały się głównie z części elektromechanicznych. Dopiero później, w miarę rozwoju elektroniki, zostały wzbogacone o różne dodatkowe elementy: liczniki, ciekawe efekty dźwiękowe, a nawet syntezę mowy.

Po kilku latach takiej kosztownej "miłości" moje zainteresowania zmieniły się, częściowo z powodu zmniejszenia się ilości budek na kółkach, w których znajdowały się najczęściej takie automaty, a częściowo ze względu na wzrost mojego zainteresowania komputerami, a co za tym idzie i różnego rodzaju grami komputerowymi.

Jednak, jak to się mówi, stara miłość nie rdzewieje. Moje dawne zamiłowania powróciły z chwilą ukazanie się na rynku gier komputerowych kilku symulatorów "fliperów". Obecnie każdy może już pograć na takich automatach, o ile posiada oczywiście komputer, nie wydając przy tym fortuny na żetony (co było największą wadą tej rozrywki). Ostatnio zaś najlepiej zabawić można się w to szaleństwo na grze **Fliper**.

Gra została wydana przez rodzimą firmę **Xland** we współpracy z **Epic Megagames** i jest pierwszym całkowicie spolszczonym symulatorem "flipera". Zawiera w sobie aż osiem bardzo różniących się od siebie stołów, tak więc każdy użytkownik programu ma szansę znalezienia czegoś dla siebie. Gra bardzo wiernie naśladuje automaty do gry. Istnieje możliwość wywołania tak zwanego "tiltu", czyli

poruszenia stołem, gdy sytuacja na stole rozwija się niepomyślnie dla grającego, ustawienia różnej liczby kul biorących udział w jednej grze, jak i pochylenia samego stołu, co ma wpływ na prędkość poruszania się kulki pod wpływem siły grawitacji w kierunku dolnym, czyli ku wspomnianym wcześniej odbijaczom. Nie polecam jednak zbyt intensywnego poruszania automatem, gdyż bardzo często doprowadza to do wyłączenia się automatu i utraty kuli.

Gra polega na zdobyciu jak największej ilości punktów, a nie na jak najdłuższym utrzymaniu kuli na stole, należy więc starać się wbijać kulę w miejsca, które są nagradzane największą ilością punktów. Bardzo duże premie punktowe zdobywa się za wykonanie pewnego rodzaju zadań, polegających najczęściej na wbijaniu kuli w odpowiednie miejsca w pewnej ściśle określonej kolejności. Komputer bardzo często podpowiada nam takie akcje, wyświetlając na ekranie stosowne komunikaty, dotyczące miejsca, w które powinniśmy aktualnie wbić kulę. Często również na stole zapalają się w różnych miejscach kolorowe lampki. Wbicie kulki w tak oznaczone miejsce również nagradzane jest najczęściej dużą premią punktową. W ten sposób można między innymi pomnożyć sobie końcową ilość dodatkowych punktów ("bonus") lub wywołać dodatkową kulę ("extra ball").

Czasami na stole pojawiają się dwie lub więcej kul, wtedy gra toczy się do czasu aż wszystkie kule biorące udział w grze spadną ze stołu.

Może się zdarzyć, że po wpadnięciu do odpowiedniego otworu kula zostaje zablokowana. Wówczas możemy wprowadzić na stół dodatkową kulę, a kula zablokowana zostanie zwolniona i wprowadzona z powrotem do gry dopiero w momencie, gdy kula dodatkowa spadnie ze stołu.

Jak już wspomniałem, gra składa się z ośmiu bardzo różnych plansz. Każda plansza ma swoją nazwę, która związana jest z jej charakterem. W grze

znajdują się więc plansze: **Android**, **Dzban**, **Excalibur**, **Wyścig**, **Magia**, **Dżungla**, **Morze** i **Enigma**.

ANDROID - związana z budową i uruchamianiem robota o kształtach zbliżonych do człowieka.

DZBAN - związana z legendą, głoszącą o tym, że na końcu każdej tęczy znajduje się dzban pełen złota.

EXCALIBUR - związana z historią średniowiecznej Anglii i legendami o zaklętych mieczach.

WYŚCIG - związana z wyścigami samochodowymi oraz ich zapleczem technicznym.

MAGIA - związana z wróżbami z kart oraz karcianymi sztuczkami magicznymi.

DŻUNGLA - związana z wyprawami i przebywaniem w dżungli, w której roi się od różnych dzikich zwierząt.

MORZE - związana z pobytem w morskich i oceanicznych głębinach oraz przygodami, które mogą z tego wynikać.

ENIGMA - równie tajemnicza, jak maszyna szyfrująca z czasów II wojny światowej nosząca tę samą nazwę.

Automaty o nazwach **Excalibur** i **Magia** są wiernymi replikami oryginalnych maszyn, zaś **Enigma** posiada w sobie takie pomysły, których realizacja w obecnych czasach w świecie rzeczywistym nie jest jeszcze możliwa.

Jeśli chodzi o wady, to istnieje praktycznie tylko jedna. Jest nią trudność w przeczytaniu napisów pojawiających się na ekranie podczas gry, a stanowiących podpowiedzi komputera na temat kolejności wykonywania poszczególnych zadań. Uniemożliwia to pełne skoncentrowanie się na samej grze (albo czyta się falujące napisy, albo gra).

Fliper działa na karcie VGA PC-ta w 256 kolorach. Poszczególne plansze są wykonane bardzo starannie i dopracowane pod względem graficznym. Ekran gry przesuwa się zgodnie z ruchem kulki po stole i dzieje się to bardzo płynnie. Podczas gry na komputerze wyposażonym w monitor monochromatyczny występują pewne trudności w odnajdywaniu zapalonych lampek. Dodatkowo gra posiada ciekawą muzykę i efekty dźwiękowe, lecz do tego potrzebna jest karta muzyczna, np. Sound Blaster. Na PC-Speakerze muzyki nie można uzyskać, a efekty dźwiękowe są zubożone.

Minimalna konfiguracja potrzebna do uruchomienia gry to komputer zgodny z IBM z procesorem 386 SX,



ANDROID



DZBAN



DŻUNGLA



ENIGMA



MORZE



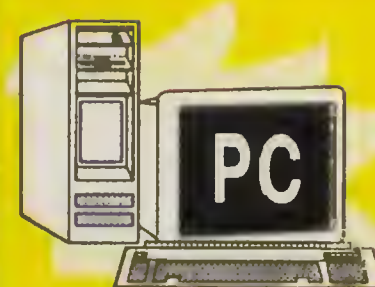
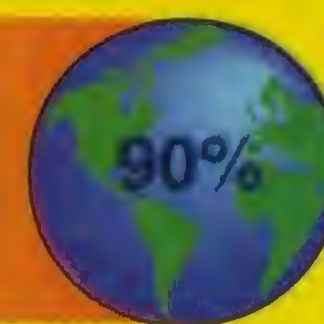
WYŚCIG

1 MB RAM, karta graficzna i monitor VGA (o dysku twardym nie wspominał, bo to już standard). Przy takiej konfiguracji przesuwanie ekranu i ruch kulki trochę jednak się "haczy". Dlatego też do gry polecam zestaw z procesorem 486 DX lub lepszym, 4 MB RAM i kartą muzyczną zgodną z Sound Blasterem lub Gravis Ultrasound (dźwięki i muzyka stereo).

Pomimo tych kilku niedogodności, które wymieniłem wcześniej, jestem bardzo zadowolony z tej gry i jak najbardziej polecam ją wszystkim miłośnikom "fliperów", a także tym, którzy potrzebują nieskomplikowanej, aczkolwiek bardzo wciągającej rozrywki na komputerze. Czekam na następne komputerowe symulacje takich i podobnych automatów do gry. Mam nadzieję, że w przyszłości zostaną wydane jeszcze lepsze symulacje. W wersji polskiej, oczywiście.

Dzabol

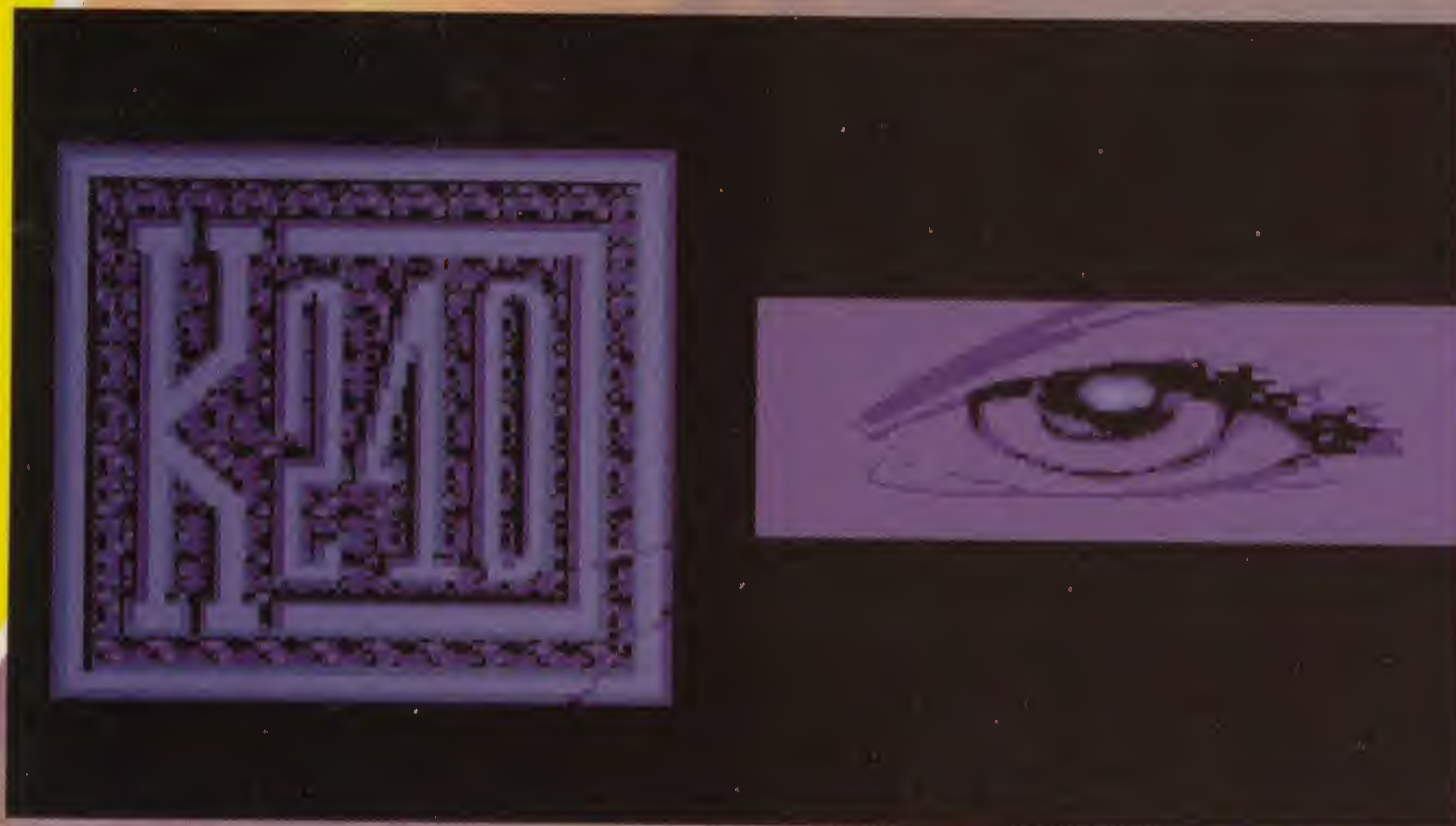
ZRĘCZNOŚCIOWA



386 SX, VGA
1 MB RAM



EXCALIBUR



Producent: Gremlin Graphics

Czy grałeś w *Utopię* (ŚGK 9-10/93)? Jeśli zainteresowała Cię ta gra, to proponuję Ci drugą jej część pod nie mówiącym tytułem **K240**.

Jest rok 2380. Imperium Terran kontroluje piętnaście systemów gwiazdnych. Przeciw sobie mają dwie inne cywilizacje, z którymi prowadzą walkę o wpływy w przestrzeni kosmicznej. Jednak w wyniku prowadzonych wojen i intensywnego rozwoju społeczeństwa zaczyna brakować surowców naturalnych.

W tym krytycznym momencie nadchodzi wiadomość z Imperialnej Floty Eksploracyjnej. Otóż prowadziła ona badania galaktyki nazywanej Wielkim Obłokiem Magellana i odkryła około stu nowych systemów słonecznych. Jednak aby dostać się do nowych planet, trzeba pokonać szeroki pas asteroidów. Już pobieżne badania kilku spośród tysięcy planetoid wykazały, że są one wielkimi magazynami surowców naturalnych. Niestety, chcąc prowadzić wydobywanie, trzeba się liczyć ze spotkaniem przedstawicieli innej, nieznanej cywilizacji.

Po otrzymaniu tych informacji Wielka Rada Imperialna postanowiła wysłać pionierską ekspedycję do sektora K240 i rozpocząć wydobywanie surowców. Jediną niewiadomą stanowili Obcy. Dlatego na dowódcę tej wyprawy zostałeś mianowany Ty, Wielki Eksplorator Imperialny. Wszyscy liczą na Twe wieloletnie doświadczenia.

Tak rozpoczyna się Twoja wielka przygoda w sektorze K240. Na początku gry wybierasz oczywiście stopień trudności. Jest nim Twój przeciwnik. Masz do wyboru sześć różnych form życia od nastawionych pokojowo do wyjątkowo złośliwych i agresywnych. Naturalnie, im trudniejszy

przeciwnik, tym mniej posiadasz pieniędzy na początku i tym trudniej znaleźć wartościowe minerały. No, ale wybór masz już za sobą.

Grę rozpoczynasz posiadając jeden statek transportowy i założoną kolonię na pierwszym odkrytym asteroidzie. Twoimi pierwszymi zadaniami są:

- zapewnienie bezpiecznego rozwoju kolonii;
- rozpoczęcie wydobywania minerałów;
- poszukiwanie kolejnych planetoid do zasiedlenia.

Aby wszystkie zadania mogły być zrealizowane, musisz rozpocząć budowę odpowiednich budynków. Jednak najpierw trzeba przydzielić środki finansowe na poszczególne gałęzie Twojej społeczności:

- budownictwo;
- produkcja pojazdów kosmicznych;
- wywiad;
- produkcja rakiet.

W pierwszej kolejności będą wykorzystane środki na budownictwo. Inne

zostaną naruszone dopiero gdy postawisz budynki zajmujące się produkcją na potrzeby pozostałych działów.

Innym miejscem, gdzie będziesz tracił swoje środki finansowe, jest SCI-TEK. Tu możesz zamawiać nowe rodzaje budynków i technologii. Będą one dostarczane najbliższym transportowcem galaktycznym.

Powyżej przedstawiłem metody utraty funduszy. Ale jak je zdobywać? Otóż na początku gry masz do dyspozycji fundusze przydzielone przez Radę Imperialną (im wyższy poziom trudności, tym ich mniej). Dalej pieniądze dostajesz na kilka różnych sposobów (uszeregowano według zysków, od najniższego do najwyższego):

1. Za każdy dzień "zaliczony" w sektorze K240;
2. Za każdą nowo odkrytą, nie zamieszkaną planetoidę;
3. Za każdą nowo odkrytą, zamieszkałą przez obcą formę życia planetoidę;
4. Za zniszczoną obcą kolonię;
5. Za wydobyte i przekazane transportowcem galaktycznym do Imperium surowce.

Transportowiec galaktyczny przybywa do sektora co 250 dni. Przez ten czas magazynujesz surowce wydobyte na asteroidach. Gdy transportowiec znajdzie się nad planetoidą, możesz załadować minerały do ładowni. Pamiętaj jednak, że część będziesz musiał przeznaczyć na budowę pojazdów kosmicznych i rakiet.

Do walki o dominację w sektorze stosowana jest broń ofensywna i defensywna instalowana na statkach kosmicznych i budowana na powierzchni asteroidów.

Do broni ofensywnych zalicza się:

- **rakiety** - buduje się je w fabrykach uzbrojenia i umieszcza w silo-





sach, skąd są wystrzeliwane. Na początku dysponujesz kilkoma podstawowymi typami rakiet. Następne możesz zakupić w SCI-TEK. Do budowy rakiet potrzebujesz funduszy i odpowiedniej ilości surowców.

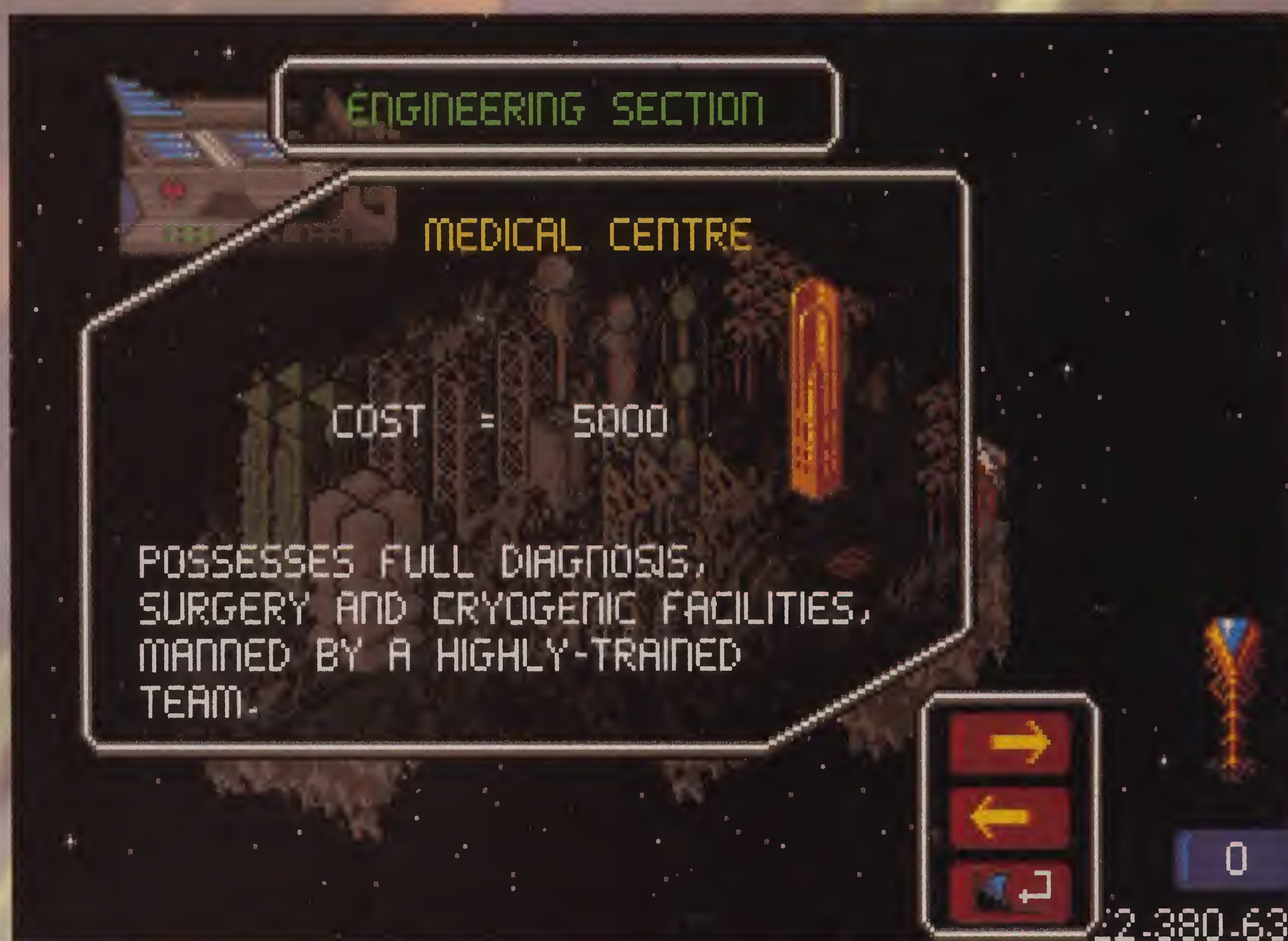
- **statki kosmiczne** - buduje się je w dwóch miejscach. Mniejsze statki buduje na powierzchni planety w hangarach i obsługuje na lądowisku. Większe statki i pancerniki buduje się na stacji orbitalnej nad powierzchnią planetoidy. Stację orbitalną należy najpierw wybudować, co programuje się w centrum dowodzenia. O zastosowaniu każdego statku decyduje jego uzbrojenie. Pojazdy uzbrojone we wszelkiego rodzaju działa nadają się do ataków na flotę przeciwnika i obrony planetoidy przed bezpośrednim atakiem statków wroga. Natomiast statki uzbrojone w bomby przeznaczone są do

atakowania powierzchni asteroidu opalanego przez wroga.

Do broni defensywnych zalicza się:

- **statki kosmiczne** - uzbrojone są w działa do ataku na flotę przeciwnika.

- **działa** - buduje się je na powierzchni planetoidy i na stacji orbitalnej. Te na stacji przeznaczone są do obrony przed statkami wroga. Natomiast te na powierzchni mają dwojakie zastosowanie. Część z nich przeznaczona jest do obrony przed atakami statków przeciwnika. Najślabsze działko tego typu posiadasz od początku, inne, mocniejsze, musisz zamówić w SCI-TEK. Drugi rodzaj działek przeznaczony jest do zastrzeliwania rakiet przeciwnika. Te działka dostępne są tylko w SCI-TEK, gdzie trzeba je zamówić.



Jeszcze jednym istotnym czynnikiem dla rozwoju kolonii jest energia. Na początku dysponujesz dwoma rodzajami elektrowni słonecznych. W SCI-TEK możesz zamówić jeszcze dwa inne rodzaje elektrowni, jedna jest słoneczna, druga zaś pracuje spalając jeden z minerałów.

Podsumujmy grę:

- sześć ras do wyboru;
- wysoki stopień inteligencji przeciwników;
- osiem typów statków kosmicznych;
- szesnaście typów broni i tarcz ochronnych dla statków kosmicznych;
- ponad czterdzieści typów budynków;
- do 24 asteroidów w sektorze.

Czy gra ta posiada wady? Oczywiście, jednak nikt jeszcze nie stworzył idealnego programu strategicznego.



STASIS MISSILE

COST = 250000

MONEY = 121312



NEW ADVANCES IN TEMPORAL PHYSICS ALLOW AN ENTIRE ASTEROID TO BE FROZEN, INCAPABLE OF ACTION, FOR A PERIOD OF TIME. ORE NEEDED: 2 KORELLIUM.

PREV NEXT PURCHASE CLEAR END



ORBITAL SPACE DOCK (O)
LENGTH: 215 M.
ARMOUR: 120 (120)
SPEED: 1 FN.
BUILD TIME: 86 DAYS
ORE NEEDED: BYTANIUM 10
DRAGONIUM 20
COST: 200000 + (14500) = 214500
HARDPOINTS: 4
LASER
PHOTON CANNON
PLASMA CANNON



PLASMA CANNON 9000



Aczkolwiek w tym przypadku nie są to żadne istotne błędy. Według mnie największym mankamentem jest brak możliwości wywoływania poszczególnych menuów za pomocą klawiatury, co bardzo skróciłoby czas potrzebny na wydawanie komend. Brakuje również animacji urozmaicających gry (np. między poszczególnymi etapami). Poza tym sama grafika nie jest najwyższych lotów.

Samą grę oceniam wysoko. Na mojej prywatnej liście programów strategicznych znalazła tuż za nieśmiertelną Cywilizacją i Settlersami.

JAK ROZPOCZĄĆ GRĘ

Jak już wspomniałem, na początku musisz przeznaczyć fundusze na odpowiednie sektory działalności. Aby tego dokonać, wywołaj prawym przyciskiem myszy menu i wybierz z niego opcję info (i). Następnie kliknij na opcję funduszy (ikona ze słupkami statystycznymi). Tutaj kliknij w wybranym rzędzie inwestycji lewym lub prawym przyciskiem myszy (w zależności od tego, czy chcesz dodać, czy też odjąć jakąś sumę). Po tej czynności Twoje fundusze, oznaczone rzędem pomarańczowych prostokątów, powinny znaleźć się w odpowiednich sektorach. Dopiero teraz możesz przystąpić do gry.

Proponuję, abyś zabudowę planetoidy prowadził w następujący sposób:

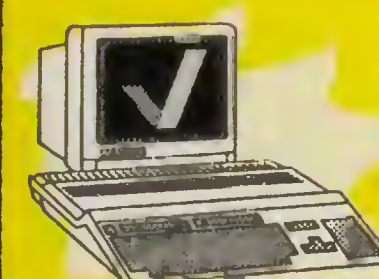
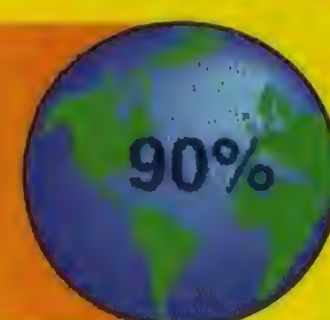
1. Cztery lub pięć Solar Generator;
2. Command Centre;
3. Weapons Factory;
4. Decontamination Filter;
5. Medical Centre;
6. Dwie lub trzy Mine;
7. Dwie lub trzy Deep Bore Mine;
8. Storage Facility;
9. Sensor Array.

Następnym etapem powinna być budowa Construction Yard i Landig Pad oraz Missile Silo.

Dalej radź sobie sam.

NIEDŹWIEDŹ

STRATEGICZNA



1 MB RAM

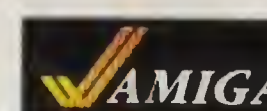
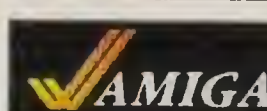
SKLEP*SKLEP

Lp.	Tytuł	Producent	Opis	Nośnik	Wymagania	Cena
	IBM	IBM	IBM	IBM	IBM	IBM
1.	ATAC	MicroProse		3.5"	VGA	600.000,-
2.	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts		3.5"	AT, 570 kB, 16 MB HDD, VGA	810.000,-
3.	Betrayal at Kronodor	Sierra		3.5"	386 SX, 2MB RAM	680.000,-
4.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
5.	Carnage	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
6.	Carriers at War	Electronic Arts		3.5"; 5.25"	EGA, VGA	430.000,-
7.	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
8.	Civilization	MicroProse	1/94	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	550.000,-
9.	Dune	Virgin	5-6/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
10.	Dungeon Master	Psygnosis	5-6/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
11.	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	7-8/93	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10HDD	790.000,-
12.	Fields of Glory	MicroProse		3.5"	386-16, 2MB RAM, MCGA, 12 HDD	860.000,-
13.	Harpoon	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
14.	Heroes of the 357th	Electronic Arts	3-4/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
15.	Incredible Machine	Sierra		3.5"	386SX, VGA	430.000,-
16.	Indianapolis 500	Electronic Arts	2/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
17.	International Athletics	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
18.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	125.000,-
19.	Kasparov's Gambit	Electronic Arts		3.5"	386SX-16, 4MB, VGA, 11HDD	680.000,-
20.	King's Quest VI	Sierra	6/94	5.25"	VGA	700.000,-
21.	Lure of the Tempress	Virgin		3.5"	VGA	490.000,-
22.	Michel Jordan in Flight	Electronic Arts		3.5"	386-16, 2MB, VGA	430.000,-
23.	MIG 29M	Domark	2/93	3.5"	EGA, VGA	285.000,-
24.	Patriot	Electronic Arts		3.5"	386SX, 4 MB RAM	550.000,-
25.	Powermonger	Electronic Arts		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
26.	Privateer	Origin	11-12/93	3.5"	386-25, 4MB RAM, 20 HDD	740.000,-
27.	Privateer	Origin	11-12/93	CD	386-25, 4 MB RAM	740.000,-
28.	Quest for Glory III	Sierra		5.25"	VGA	590.000,-
29.	Return of the Phantom	MicroProse		3.5"	286, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 HDD	800.000,-
30.	Saper	L.K. Avalon	2/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	135.000,-
31.	Seal Team	Electronic Arts		3.5"	VGA	500.000,-
32.	Shadowcaster	Origin	1/94	3.5"	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 HDD	800.000,-
33.	Shadowcaster	Origin		CD	386SX, 4 MB RAM	800.000,-
34.	Shadowlands	Domark		3.5"	EGA, VGA	285.000,-
35.	Sink or Swim	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,-
36.	Smuś	L.K. Avalon	5/94	3.5"	AT, 1 MB RAM, VGA, EGA	180.000,-
37.	Space Hulk	Electronic Arts	5/94	3.5"	VGA	650.000,-
38.	Starlord	MicroProse		CD	386-16, 2 MB RAM, VGA	1.5 mln
39.	Strike Commander	Origin	7-8/93	3.5"	386-25, 4 MB, 27 HDD, VGA	800.000,-
40.	Strike Commander CD	Origin		CD	386-40, 4 MB RAM, VGA	1.1 mln
41.	Syndicate/wersja polska tekstu	Bullfrog	9-10/93	3.5"	386, 4 MB RAM, 12 HDD, VGA	700.000,-
42.	Syndicate +	Bullfrog		CD	386, 4 MB RAM, VGA	700.000,-
43.	Task Force 1942	MicroProse		3.5"	386, 2MB, VGA/MCGA	800.000,-
44.	Thaurus	Atares	7-8/94	3.5"	AT, 640 kB RAM	90.000,-
45.	Theatre of War	Electronic Arts	1/93	5.25"	2 MB (SVGA), 640kB (VGA)	285.000,-
46.	Ultima VII	Origin		3.5", 5.25"	2MB RAM, 21 MB HDD	740.000,-
47.	Ultima Underworld	Origin		3.5", 5.25"	386SX, 2MB, 13 HDD, VGA	700.000,-
48.	Ultima Underworld II	Origin		3.5"	386 SX, 2MB, 14 HDD, VGA	740.000,-
49.	V for Victory III	Electronic Arts		3.5"	SVGA (VESA)	500.000,-
50.	Xenobots	Electronic Arts	11-12/93	3.5"	AT, 1 MB, VGA	430.000,-
51.	688 Attack Sub	Electronic Arts	2/93	3.5"	VGA	285.000,-



**Świat
SGIERT**
KOMPUTEROWYCH



Lp.	Tytuł	Producent	Opis	Nośnik	Wymagania	Cena
						
52.	Birds of Prey	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
53.	Black Crypt	Electronic Arts	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
54.	Carnage	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
55.	Civilization	MicroProse	1/94	3.5"	1 MB RAM	520.000,-
56.	Dune	Virgin	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
57.	Dungeon Master	Psygnosis	5-6/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
58.	F-117A	MicroProse		3.5"	1 MB RAM	680.000,-
59.	Harpoon	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
60.	Indianapolis 500	Electronic Arts	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
61.	International Tennis	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
62.	Łowca - Ostatnie Starcie	IPS CG	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
63.	MIG 29M	Domark	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
64.	NAM	Domark		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
65.	Oh no! More Lemmings	Psygnosis		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
66.	Powermonger	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
67.	Saper	L.K. Avalon	2/94	3.5"	1 MB RAM	75.000,-
68.	Shadowlands	Domark		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
69.	Sink or Swim	L.K. Avalon	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	150.000,-
70.	Skarbnik	Atares	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	140.000,-
71.	Skoczny Jacuś	Atares	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
72.	Smuś	L.K. Avalon	5/94	3.5"	1 MB RAM	150.000,-
73.	Space Hulk	Electronic Arts	5/94	3.5"	1 MB RAM	520.000,-
74.	Strike Fleet	Electronic Arts		3.5"	1 MB RAM	285.000,-
75.	Syndicate	Bulfrog	9-10/93	3.5"	1 MB RAM	590.000,-
76.	Tag Team Wrestling	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
77.	Thaurus	Atares	7-8/94	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
78.	Wiraż	Atares		3.5"	1 MB RAM	100.000,-
79.	VaBank	L.K. Avalon		3.5"	1 MB RAM	110.000,-
80.	688 Attack Sub	Electronic Arts	2/93	3.5"	1 MB RAM	285.000,-
PROGRAMY UŻYTKOWE						
81.	Afryka - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	100.000,-
82.	Deluxe Paint IV v 4.0	Electronic Arts	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	860.000,-
83.	Deluxe Paint IV AGA	Electronic Arts	AMIGA	3.5"	A-1200, 2 MB RAM, 2 FDD/HDD	980.000,-
84.	English Master - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
85.	Europa 2.1 - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
86.	Lottomat - pomocniczy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	95.000,-
87.	Preludium - edukacja	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
88.	Rachunkowe Abecadło - eduk.	Atares	AM/PC/ST	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
89.	Skarbiec - użytkowe	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	90.000,-
90.	Softeczka 1	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
91.	Softeczka 2	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
92.	Softeczka 3	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
93.	Softeczka 4	IPSCG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	300.000,-
94.	Świat Barw - użytkowy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	110.000,-
95.	Test Prawa Jazdy - testy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-
96.	Test Prawa Jazdy cz.2 - testy	Atares	AMIGA	3.5"	1 MB RAM	120.000,-

DROGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę programów którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na pocztie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

ZESTAW PROGRMÓW W "SKLEPIE", ORAZ ICH CENY OBOWIĄZUJĄ DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.



Heimdall 2

Into the Hall of Worlds

Producent: Core Design

Loki zaatakował. Przy pomocy swych żołnierzy, Hakratów, zamierza opanować różne części świata. Rada bogów zdecydowała wysłać kogoś, kto zniszczyłby go raz na zawsze. Tą osobą został Heimdall, którego Loki jest odwiecznym wrogiem. Musi on skompletować cztery części amuletu i użyć go do walki z nieprzyjacielem.

Akcja gry zaczyna się, gdy Heimdall (czyli Ty, Drogi Graczu) wroczył do Hall of Worlds - sali z bramami do części świata. Czy uda u się pokonać Lokiego, to już zależy od Ciebie.

OBSŁUGA GRY

Zasadniczo postacią Heimdalla kierujesz przy pomocy joysticka. Czasem jednak będziesz zmuszony użyć myszki, by skorzystać z ikonki znajdujących się w górnej części ekranu. Ikonki te są bardzo przejrzyste, gdyby jednak ktoś miał z nimi problemy, podaję ich znaczenie.

Rysunki mężczyzny i kobiety służą do zmiany płci (!) Twojego bohatera. Jest to niekiedy konieczne, by dostać się do jakiejś komnaty.

Kliknięcie na torbę uaktywnia nowe menu, o którym za chwilę.

Rozsypane monety pokazują stan Twojej kasy.

Następna ikona jest bardzo ważna. Gdy przedstawia mieczyk, znaczy to, że wciskając FIRE będziesz używał swego oręża. Jeśli zmienisz ją na błyskawicę, to wciskając FIRE rzucisz czar ofensywny (patrz: LISTA CZARÓW).

Oczywiście, aby rzucić czar, musisz go najpierw przygotować, a służy do tego następna ikonka. Czary układasz w czterech "belkach", uży-

wając do tego celu znaków runicznych. Na początku gry, nie będziesz miał dużego wyboru, lecz wraz ze zbliżaniem się do końca, zestaw znaków będzie się powiększał. Klikając na ułożony czar lub ikonkę błyskawicy, rzucasz go. Jeśli wskażesz przekreślony kwadracik, to skasujesz z wybranej "belki" ułożone zaklęcie. Użycie znaku X zamyka to menu.

Jeśli przygotowałeś sobie jakiś czar, to pojawi się on również w menu głównym. Klikając na niego, możesz go w szybki sposób użyć.

Zajmijmy się teraz menu torby. Wszystkie przedmioty pogrupowane są w sześciu zbiorach: oręż, zbroje, broń do rzucania, rzeczy codziennego użytku (napoje, jedzenie), symbole magiczne oraz talizmany. Przełączasz się między innymi, klikając na ikony umieszczone w górnej części ekranu. Poniżej pokazane są przedmioty z wybranego zbioru, a jeszcze niżej znajdują się cztery obrazki. Umieszczając

w nich przedmiot, wybierasz sposób jego użycia. Na pierwszym z nich (miecz) kładziesz broń, którą zamierzasz walczyć, na drugim (hełm) wybraną zbroję, na trzecim (nożyk) rzecz, którą chcesz rzucić, na ostatnim (butelka) przedmiot, który zamierzasz użyć. Z przedmiotami można postępować jeszcze w inny sposób. Możesz je obejrzeć (oko), zjeść (buźka) i wyrzucić (rączka). Wszystkie te polecenia, jak również ikonę danych statystycznych oraz ładowania i nagrywania stanu gry, znajdziesz się po prawej stronie ekranu. Poniżej znaku X znajdują się jeszcze dwa paski. Pierwszy z nich, czerwony, pokazuje Twoją energię, drugi, niebieski, to wskaźnik tzw. mana, czyli ilości energii potrzebnej do rzucania czarów. Natomiast kliknięcie na sam znak X pozwala wrócić do menu głównego.

Tyle o opcjach, przejdźmy teraz do gry.

Twój cel to odnalezienie czterech części amuletu i użycie go do walki z głównym mścicielem, Lokim. Świat podzielony jest na cztery części, w każdej z nich drań narobił niezłego zamieszania. Zasada nadrzędna to pomagać wszystkim i liczyć na ich wdzięczność. Postępując według niej, doprowadzisz wszystko do ładu i otrzymasz np. część amuletu lub jeden z talizmanów. Co się tyczy tych ostatnich, to są Ci one potrzebne do otwierania bram w Hall of Worlds. Jeśli wejdiesz w fazę końcową gry, to pojawiają się dwa nowe przejścia do krain bogów. Ale o tym przekonaj się już sam.

Dla ambitnych zamieszczam kilka porad, dla leni - kompletny (no, prawie) opis.





PORADY DO HEIMDALLA 2

1. Zdecyduj się raczej na jedną postać (opis jest dla faceta) i rozwijaj jej umiejętności.
2. Dopóki nie znajdziesz OS BLADE, staraj się omijać wszelkie starcia.
3. Woda jest dobrym środkiem regenerującym siły i co najważniejsze, jest darmowa.
4. Nie zapominaj o kupowaniu zapasów i nie martw się - gotówki na pewno Ci nie zabraknie.
5. Każdy przedmiot (z wyjątkiem broni, zbroi czy pożywienia) przyda się tylko w tym świecie, w którym go znalazłeś.
6. Jeśli zupełnie nie wiesz, co robić, to szukaj ukrytych przejść oraz strzelaj we wszelkie jamy, dziury i posągi.
7. Używaj często czarów ochronnych.
8. Dość często zgrywaj stan gry.

SOLUTION

Udaj się do Midgard. Strzel z łuku w głaz z lewej strony, pojawi się mostek. Na razie jednak nie korzystaj z niego, tylko popłyn do Fisherman's Hut. Uwolnij biedaka z szafy i popłyn do Loki Shrine. Przejdź przez niebieską bramę, znajdziesz się na górnej platformie. Idąc dalej, pozbieraj z koła szpikulców wszystkie przedmioty (odslanianie ruchomą cegłą) i uwolnij dziewczynę - dostaniesz talizman. Popłyn do Eadric's Village, zaopatrz się w złoto oraz inne użyteczne przedmioty. Wróć do Hall of Worlds, napełnij flakonik wodą i udaj się do Utgard 1. Porozmawiaj z umierającym rycerzem i strzel w ognisty okrąg. Po-



wtórz powyższe czynności. Zabierz i załóż zbroję, po czym wejdź do zamku. Znajdź pierścień i zabierz od króla list. Popłyn na Giant Island. Do fontanny z lawą wylej zawartość flakonika i udaj się dalej. Rzuć pierścieniem w dziwną maszynę, zabierz talizman i popłyn do Giant HQ. Na biurku z papierami przewróć świecę i zabierz kolejny talizman. Wróć do Hall of Worlds, a następnie udaj się do Utgard 2. Przechodząc przez bramę utracisz świadomość. Gdy się ockniesz, będziesz zamknięty w celi. Rzuć myszce jedzenie, zanieś królowi list i zejźdź nowo otwartym przejściem do lochów. Truposzowi zabierz część amuletu i wróć do Hall of Worlds. W Utgard 1 daj list władcy, dostaniesz talizman. Teraz udaj się do Her Ker'yn. Pogadaj z druidem i popłyn do Village. W kuźni zabij strażnika i weź miecz Os Blade. W tawernie pozbądź się żołnierza, a za drewnianymi drzwiami rozpraw się z Dakta Commanderem.

Wracając do portu, załatw jeszcze jednego żołnierza. Popłyn do Dakta HQ. W kwaterze musisz dostać się do wnętrza i popchnąć ścianę, pojawią się schody. Pozbieraj złoto, otwórz przejście za mapą, wykończ wszystkich wrogów i zabierz talizman. Popłyn na ??????. Przeczytaj scroll i przejdź przez posadzkę-łamięłówkę, tak by otwarło się przejście do następnej komnaty. Strzelaj z łuku w otwierające się paszcze, po czym zabierz kolejną część amuletu. Przez Hall of Worlds wróć do Midgard. Przejdź przez mostek i podziemnym przejściem dostań się do Rurik's Village. W skrzyni w jednej z chat znajdziesz złotą spiralę. Zanieś ją Eadricowi (szefowi Eadric's Village), a otrzymasz list. Daj go Rurikowi, a dostaniesz przepustkę do zamku króla. Popłyn na King's Castle, strażnikowi okaż bilecik i wejdź do zamku. Pogadaj z królową oraz służącą. Otwórz przejście za obrazem. W komnacie królewskiej otwórz skrytkę w ścianie i zabierz z niej pierścień. Daj go żołnierzowi strzegącemu wejścia do lochów. Gdy Cię wpuści, zabij Hakrata i zanieś królowi list od więźniów. Wejdź do nowo otwartej komnaty. Użyj czaru chroniącego przed ogniem i strzel do trzech otworów. W pomieszczeniu obok zabierz posąg i część amuletu. Udaj się do Tal Ker'yn. Tu czeka Cię sześć komnat; w każdej z nich musisz znaleźć symbol. Nie powiem jak - pomęcz się trochę sam. Podpowiem tylko, że w komnacie bogini śmierci musisz zrobić coś szalonego. Mając wszystkie sześć symboli (a także tarczę, topór i nową zbroję), umieść je przed drzwiami. Kiedy się otworzą, wejdź w nie i połóż tarczę przy części amuletu. Teraz możesz ją

ONLY I SURVIVED FROM ALL MY BROTHERS
AND SISTERS. ASHOK, HOWEVER, BELIEVES
THAT I ALSO PERISHED.





(część) zabrać. Pogadaj z Anderem i udaj się do Her Ker'yn. Porozmawiaj z druidem, przejdź przez krzaki i skorzystaj z żółwia. Razem ze spotkanym Płomykiem przejdź przez bramę do Nilfhelm. Gdy Płomyk zmieni się w łódź, popłyn do bram siedziby wroga. Zabierz smocze zęby, po czym wejdź do zamku. Strumienie lawy zatrzymasz, strzelając z łuku w otwory gębowe trzech kamiennych głów. Gdy dojdiesz do córki Lokiego, zignoruj ją i otwórz tajne przejście w ścianie. Na każdym kółku połóż po jednym zębie i teleportuj się do lochów. Smocze oko umieść w smoczej głowie - teraz, w razie potrzeby, będziesz mógł wrócić do poprzedniej części zamczyska. Wędrując lochami, dotrzesz do Lokiego. Gdy Cię uwięzi, pogadaj z Baldurem i Anderem, a następnie

zabierz talizman. Kiedy Ander teleportuje Cię do Hall of Worlds, udaj się do Sho Ker'yn. Otwórz ukryte przejście w ścianie i wejdź w nie. Idąc dalej, dotrzesz do posadzki-łami-główki. Przejdź ją, a koniec gry będzie już blisko. Przy bramie skreć w lewo i zabij swoje odbicie. Teraz zmień się w kobietę i udaj się na prawo. Czekają tam na Ciebie kolejne odbicie. Jeśli nie będziesz mógł dać sobie z nim rady, pozwól się zabić i walczyć facetem. Potem wskrzesisz kobietę odpowiednim czarem. Tak czy inaczej, po pokonaniu wrogów, brama powinna stać otworem. Oczywiście wejdź w nią. Przy fontannie skreć w lewo i teleportuj się tak długo, aż znajdziesz się przy schodach. Idąc nimi, dojdiesz do komnaty z cieniem. Wyjmij strzałę z ręki i weź cieniem amulet.



Wróć do fontanny i tym razem udaj się na prawo. Poprzecinaj liny i przygotuj się do końcowej walki. Wejdź do sali z Lokim i Ashockiem. Tego drugiego uspokój amuletem i idź za Lokim do Hall of Worlds. Wystarczy teraz wykonać parę sprawnych ruchów mieczem i gra będzie skończona.

LISTA CZARÓW

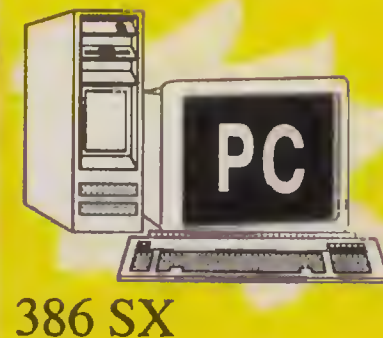
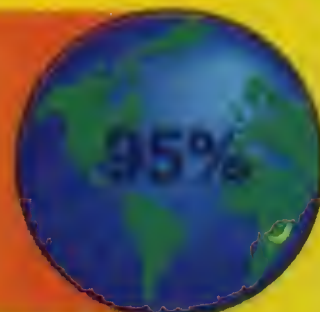
- 13, 18 - ochrona przed trucizną.
- 7, 1 - uzdrawianie.
- 9, 10, 1, 14 - spowolnienie przeciwnika.
- 13, 1 - tarcza pierwszego stopnia.
- 7, 10, 18 - usunięcie trucizny z postaci.
- 12, 3 - zamiana przeciwnika w proch (czar ofensywny).
- 5, 2, 14 - kula ognista (czar ofensywny).
- 13, 1, 4 - tarcza drugiego stopnia.
- 13, 5 - ochrona przed ogniem.
- 7, 2 - extra uzdrawianie.
- 6, 2, 14 - wezwanie błyskawic (czar ofensywny).
- 13, 15 - ochrona przed magią.
- 7, 3 - wskrzeszenie postaci.
- 5, 2 - strzala ognista (czar ofensywny).
- 16, 1 - wytworzenie losowego przedmiotu.
- 6, 2 - piorun (czar ofensywny);
- 7, 14 - mniejsze uzdrawianie.
- 13, 18, 15, 4 - czasowe zwiększenie wszystkich cech.
- 13, 18, 4 - j.w. ale tylko dla cech fizycznych.
- 7, 2, 14 - "mass extra" uzdrawianie.
- 3, 14, 3 - burza ognista (czar ofensywny).

Liczba oznacza kolejność znaku runicznego.

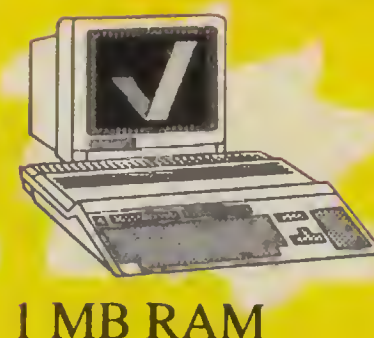
Czary ofensywne to takie czary, których używa się przez zmianę ikony mieczyka na błyskawicę (patrz: obsługa gry).

Tomasz Dziecielewski

ROLE - PLAYING



386 SX



1 MB RAM
też AGA



Beneath a Steel Sky

Producent: Virgin/Revolution

Ach, te gry przygodowe... Wszystkie są praktycznie takie same. Różnią się grafiką, lecz rozwiązania bardzo często są zwalone z innych produktów. Potrzebujemy czegoś nowego, czegoś, co by tchnęło życie w niezwykle popularny, ale monotony rynek gier adventure. A może już nie potrzebujemy?! Przyjrzyjmy się pretendentowi do korony gier przygodowych, tym razem spod znaku firmy **Virgin**, pod wdzięcznym tytułem **Beneath A Steel Sky**.

Akcja **Beneath A Steel Sky** rozgrywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości, kiedy to władzę mają nie ludzie, lecz roboty i sztuczna inteligencja. Wymierająca rasa ludzka wysyła swego przedstawiciela (a może raczej on sam podejmuje się tego zadania), który ma oczywiście uratować ludzkość przed zagładą. Nazwisko herosa brzmi Overmann, Robert Overmann. Ściga go metaorganizm Link o sztucznej inteligencji, starający się wejść w panowanie nad wszystkim, co żywe, i stworzyć własny świat, w którym będzie rządzić sztuczna inteligencja, a nie ludzie. Overmann spotka się z dziwnymi postaciami, z którymi rozmawiając może wynieść znaczne korzyści, mogące ułatwić mu dalsze zmagania w tym dziwnym świecie. Spotka również wiele robotów, wśród których znajdzie wiernego przyjaciela do końca swej wędrówki. Zwiedzi także tzw. Link-przestrzeń - wymiar pomiędzy naszymi rzeczywistościami, dostępny tylko dla tych, którzy mają wszczepioną do mózgu specjalną wkładkę. W wirtualnej przestrzeni spotka się z podpowiedziami, które ułatwią mu tułaczkę w prawdziwym świecie. Czego nie robi się dla rodzo-

nego ojca? Jak Robert wpłynie na tę zdehumanizowany, industrialny świat pełny maszyn, komputerów, robotów i wszystkiego związanego z przyszłością (super-skomplikowane bio-operacje itp.). Smakosze wszystkiego, co jest związane z losami ludzkości w przyszłości, a także gatunku science-fiction znajdą w tej grze urzeczywistnienie swych marzeń, jeśli nie więcej...

Krótkie słowo o programie. Jest on produktem grupy **Revolution**, zaś wydany został przez **Virgin**. W **Beneath A Steel Sky** zastosowano coś w rodzaju sztucznej inteligencji (autorzy nazwali to Virtual Theatre), znanej nam już z innego wspaniałego wytworu duetu **Revolution** i **Virgin** - *Lure of the Temptress*. Po blisko dwóch latach pracy autorzy znacznie ulepszyli swój unikalny system, zacieśniając tym samym w pewien sposób więź między nami, Graczami, a postacią, w którą się wcielamy. Jest to naprawdę rozwiązane bardzo nowatorskie i wygląda niesamowicie. Akcja roz-

grywa się nie tylko koło naszego bohatera, inne postacie również chodzą, zajmują się swoimi sprawami, prowadzą własne życie. Oczywiście, możemy z nimi porozmawiać, wręczyć im coś, czy nawet wydać polecenie (nie zawsze posłuchają, rzecz jasna, ale jest to również, a nawet przede wszystkim zależne od naszych kontaktów z daną osobą). Grafika jest wyśmienita, widać liczne detale oraz pracę, którą artyści musieli włożyć w jej przygotowanie. Dźwięki oraz oprawa muzyczna również są bardzo wyśmakowane - liczne sampliny i odgłosy niewątpliwie podnoszą atmosferę gry. **Beneath A Steel Sky** jest godna polecenia każdemu, kto "siedzi" w grach przygodowych, chociaż nie tylko - zupełni nowicjusze w tej dziedzinie również będą usatysfakcjonowani. Mimo swych kilkunastu dyskiek (w wersji amigowskiej), wcale nie odraża ciągłym ich przekładaniem, jak inne (nawet mniejsze o kilka dysków) programy z gatunku gier przygodowych. Ta **NAJLEPSZA** musi być przecież dopracowana pod każdym względem i tu **Beneath A Steel Sky** również nie zawodzi. Wszyscy moi znajomi (podobnie zresztą jak ja), którzy w nią zagrali, zgodnie twierdzą, że jest to zdecydowanie najlepsza gra przygodowa, bijąca na głowę takie programy, jak *Monkey Island II*, *Lure of the Temptress* i *Kyrandia* (zresztą też **Virgia**), *Indiana Jones IV* itp. itd. **NUMER JEDEN NA ŚWIECIE!!!**

Chciałbym teraz przedstawić Wam gotowe rozwiązanie tej wspaniałej gry. Mam nadzieję jednak, że nie złamiecie się i będziecie grali sami, zwracając się do solucji tylko wtedy, gdy będziecie naprawdę zagubieni. Nie ma sensu, co przypominam nie pier-





wszy (i pewnie nie ostatni) raz inwestować w grę, którą przejdziecie za pomocą instrukcji w gazecie.

Oderwij kawałek żelaza (przy poręczy), użyj go jako łomu (w celu odblokowania drzwi) i wyjdź przez nie. Gdy usłyszysz kroki, odruchowo schowasz się. Strażnik pomyśli, że skoczyłeś w dół, w przepaść i po chwili odejdzie. Wróć do pomieszczenia i zjeżdż po schodach. Idź w prawo. Znajdziesz się niedaleko góry żelaza. Zbadaj ją i zabierz tablicę główną, a następnie zainstaluj ją w leżącym korpusie. Porozmawiaj ze swym nowym przyjacielem (ma na imię Joey). Dobrze byłoby zrobić mały wypad. Sęk w tym, jak? W pomieszczeniu obok porozmawiaj z robotnikiem Hobbinsem. Dowiesz się, iż wypełnia on to, co mu każą. Idź do popsutej windy i wejdź na jej platformę. Uruchomi się alarm i przybiegnie ślepy Hobbins, by go wyłączyć. Wykorzystując ten fakt (oraz to, że jest ślepy) wróć do jego pokoju, zrewiduj szafkę, z której zabierz klucz i kanapkę. Zagadaj Joey'ego w kwestii robota transportowego. Dowiesz się, iż byłby on w stanie go naprawić, ale dopiero, gdy dowiesz się, co jest przyczyną awarii. Przywołaj Hobbinsa i wypytaj go o wszystko (dostaniesz to czego chcesz). Poproś Joey'ego o zlikwidowanie usterek. "Transporter" ruszy po beczkę z odpadami i postawi ją na windzie. Jak można zmarnować podobną sytuację? Wskakujesz w powstałą lukę (aby dostać się niżej, skorzystaj z windy). Poczekaj na przyjaciela. Zbadaj zamek na drzwiach i poproś robota, aby je otworzył. Niespodzianka! Zza drzwi wyskoczył strażnik i wycelował w Ciebie lufę. Puhhh - i to koniec!!! No, nie zupełnie. Owe "Puhhh!" to jęk strażnika po otrzymaniu strzału z lasera. Zbadaj usmażonego gościa i zabierz mu kartę identyfikacyjną. Od tej pory jesteś Reich. Idź do fabryki wytwarzającej rury i porozmawiaj z dziewczyną pracującą przy taśmie. W pewnym momencie pokaże się zarządca i wyrzuci Ciebie oraz Anitę (tak się nazywa owa dziewczyna). Trudno, wróć za moment. Porozmawiaj z Pottsem, następnym pracownikiem. Ten nie jest zbyt miły, toteż Ty również bądź bezczelny i zastopuj produkcję, wkładając znaleziony wcześniej klucz w koła zębate mechanizmu. Możesz zabrać klucz. Odkręć przy pomocy klucza kadłub od podwozia i zaproponuj Joey'emu zmianę "skóry". Każ robotowi spene-

trować pomieszczenie, do którego nie pozwolił Ci wejść Potts. Po jego powrocie rozkaż mu zespawać obwody (będziesz mógł wejść do środka). Przerzucić klapę w przód. Zabierz breję (inne przedmioty - klucz i płyn, wzięte z półki, Potts niestety Ci skonfiskuje). Idź do elektrowni, sterującej zasobami energetycznymi. Na stoliku zauważysz walającego się niezbyt rozmownego kolesia. Przy rurze obluź dwie gałki (regulują przepływ pary), co spowoduje awarię taką, że gostek zwieje. Wykręć żarówkę z maszynierii po lewej stronie. Przy użyciu czer-

wschodnim placu, przejdź do agencji ubezpieczeniowej Anchora. Mimo że żadnych większych podpowiedzi bądź rozwiązań tu nie znajdziesz, warto się zapoznać z samym właścicielem. Teraz idź do agencji wycieczkowej Travelco i wysłuchaj opowieści jej przedstawiciela o rozmaitych podróżach na planetę Ziemia. Typy wycieczek są trzy: luksusowe (wiadomo, kogo na nie stać), ekonomiczne (bilety do odbioru w bliżej nieokreślonej przyszłości) oraz tajemnicze (nie wiadomo gdzie, kiedy i za ile). Przedstaw pracownikowi agencji znalazio-

What's our present LOCATION?
Any HUMAN activity nearby?
That little shell SUITS you, Joey.
What TOOLS does that shell have?
Forget it...



wonego przełącznika wyłącz dopływ prądu. Teraz połóż materiał wybuchowy (SYNTAX) w miejsce, z którego wykręciłeś żarówkę. Nastąpi wówczas eksplozja. Uruchom znajdującą się w pobliżu fabryki windę (ustawiając odpowiednio dźwignie). Zanim zjedziesz, luknij sobie na zwisający kabel, pokaż go robotowi i przesun się, by umożliwić mu swobodne działanie. Joey odlutuje kawałek kabla, który spadnie na poziom niżej. Aby otworzyć drzwi windy, użyj karty identyfikacyjnej w czytniku. Weź kawałek kabla, który przed chwilą odlutowaliście. Idź do strefy otoczonych zielenią apartamentów. Jeśli chcesz, możesz porozmawiać z siedzącym na ławeczce gostkiem (nazywa się Gallagher), ale raczej wiele z tej pogaduszki nie wynioskujesz. Karta identyfikacyjna umożliwi Ci wtargnięcie do apartamentu po lewej stronie (okaże się, że jest to pokój "niejakiego" Reicha czyli krótko mówiąc, tego, kogo masz przyjemność udawać). Pod poduszką znajdziesz czasopismo, które bez wątpienia przyda się (oczywiście, weź je). Olewając rzeźbę na

ne pod poduszką czasopismo, a otrzymasz tajemniczy bilet. Gdy spotkasz zarządcę fabryki, koniecznie ofiaruj mu bilet, dzięki czemu zyskasz sobie znajomego i przewodnika, który oprowadzi Cię po zakładzie. Udać się więc w górę, a Lamb (tak nazywany jest zarządca) oprowadzi Cię po sali produkcyjnej. Co się dzieje, gdy ma się za znajomego właściciela fabryki? Niżsi rangą (a do tych należy również przebrzydły Potts) drżą! Dzięki temu kontaktowi możesz już spokojnie zapuścić się w okolice reaktora (obszary wcześniej niedostępne właśnie z uwagi na Pottsa). Znowu spotkasz się z Anitą (i nie mów, że to nie jest przeznaczenie). Porozmawiaj z "czekoladką" na tematy dotyczące tzw. Link-przestrzeni - rzeczywistości, znajdującej się pomiędzy wymiarami. Dowiesz się, że dostęp do niej mają tylko ci szczęśliwcy, którzy posiadają wszczepioną do mózgu przystawkę - port Schreibmanna. Jako że znajomość między Tobą a Anitą zacznie się zacieśniać, zdradzi Ci ona pewien sekret. A mianowicie, jest w posiadaniu pirackiego oprogramowania,



umożliwiającego dostęp do terminali zarządzających. Wręcz więc dziewczynie kartę identyfikacyjną, a dołączy ona odpowiedni "crack" (o jego przeznaczeniu dowiesz się później). Zejdź na dół (zabierz koniecznie robota). Pójdź do Burke's Bio Surgery. Pogadaj ze stojącym przed budynkiem jegomościem. W środku łatwo zorientujesz się, że w "BBS" dokonywane są skomplikowane operacje plastyczne, przeszczepy i wymiany narządów wewnętrznych. Użyj projektora (ukaze się hologram recepcjonistki twierdzący, że doktor Burke jest w tej chwili zajęty). Teraz musisz nalegać na Joey'ego, aby otworzył drzwi gabinetu. Zobaczysz przebieg operacji "na żywo". Poproś o wszczepienie Ci portu Schreibmanna. Niestety, jak zapewne przypuszczasz, będzie to nie mało kosztowało, a Ty, jeśli chodzi o kasę, nie wyglądasz najlepiej. Zaoferuj sprzedaż swych nerek, a później płuc, by dowiedzieć się, że na te organy nie ma popytu. Jeżeli chcesz mieć zamontowany ów port, musisz zgodzić się na sprzedaż swoich... (szok & horror) jąder!!! Na szczęście, stracisz je dopiero po śmierci. Siądź na fotelu... Po dojściu do siebie zagadnij jeszcze raz Burky'ego. Dowiesz się nieco o agencji ubezpieczeniowej i o jej właścicielu. Pójdź do owej agencji ubezpieczeniowej i podczas rozmowy z jej pracownikiem powołaj się na Burky'ego. Oszukaj, że interesuje Cię jakaś polisa, a gdy gościu wyjdzie na zaplecze - oblukaj posąg i każ Joey'emu odlutować kotwicę. Gdy gostek wróci, wyślij go dla zabawy raz jeszcze, lecz tym razem poproś Joey'ego, by wyklepał stosowne rzeczy na komputerze. Teraz pozostaje jeszcze wykołować dobrego znajomego - Lamba. Skorzystaj z terminalu i wybierz Security Services. "Crack" stworzony przez Anitę umożliwi Ci dosłowne ołanie hasła i włamanie się do systemu. Wybierz Special Operations, a następnie File Adjustment. Masz przed sobą personalia Lamba. Wybierz obie operacje. Jedna spowoduje zamrożenie funduszy właściciela fabryki, a druga spowoduje, że straci on poszanowanie w hierarchii społecznej. Gdy spotkasz Lamba, zobowiąż się nakarmić jego kota (uzyskasz dostęp do jego apartamentu). Zejdź więc na dół, udaj się do sekcji mieszkalnej i otwórz prawe drzwi. Gdy będziesz wewnątrz, zbierz z szafki kasetę video. Teraz ewentualnie możesz nakarmić kota, używając specjalnie zaprogramowanego do tej czynności robota.

Wróć do miejsca, z którego zacząłeś całą grę. W pobliżu elektrowni znajduje się przejście. Idąc metalowym podestem dotrzesz ponownie do przepaści. Naprzeciwko, na murze, znajduje się znak. Połącz odlutowaną niegdyś kotwicę z odlutowanym niegdyś kablem i zarzuć ją na to miejsce. Teraz powinna Ci się przypomnieć młodość - wykonaj dziki skok. Znajdziesz się w tajnym pomieszczeniu. Idź dalej, a powinieneś dotrzeć do hali, w której pracują programiści (jeśli to Cię interesuje, "wklepują" *Beneath A Steel Sky 2*). Używając karty identyfikacyjnej w czytniku, uzyskasz dostęp do wehikułu umożliwiającego przedostanie się do Linkprzestrzeni. Siądź w fotelu... Wirtualna rzeczywistość już jest w drodze, miej nadzieję, że równie gościnna... Przebywając w wirtualnej rzeczywistości możesz używać kilku nowych opcji (umożliwiają wykonywanie wirtualnych czynności). Weź kulę, otwórz kufer (zabierz wszystko, co w nim znajdziesz). Opcję dekompresacji danych użyj na kuli składającej się z dwóch odrębnych części. Rozłączone części wykorzystaj w labiryncie: jedną połóż w pierwszej szczelinie, drugą w następnej, weź pierwszą - połóż ją w trzeciej, weź drugą - połóż w czwartej szczelinie... i w ten sposób powinieneś wybrnąć. W komnacie dołączysz do swego inwentarza popiersie oraz książkę, którą należy odszyfrować. Odłącz się z Linkprzestrzeni i skorzystaj z terminala. Ustaw Security Services i obejrzyj wszystkie (trzy) dokumenty. Teraz uruchom Special Operations i Special Status Requests. Odejdź od terminala, włóż kartę w czytnik przy drzwiach. Zjedź poziom niżej i idź do nieczynnej windy (przy apartamentach). Dowiesz się, że Joey'a trafił szlag (spadł i rozwalił się). Wyjmij z niego płytę główną. Pogawędz ze strażnikiem blokującym przejście do katedry oraz z panią wyprowadzającą właśnie pieska. Dowiesz się, że znała Twego ojca (komputerowego). Pogadaj z chłopcem męczącym jakąś grę oraz z ogrodnikiem. Coś tu nie gra... Odwiedź elitarny klub rozrywkowy. Portier nie chce wpuścić byle kogo (czyli Ciebie). Wróć do "pani z pieskiem" (nazywa się Piermont) i poproś ją o pomoc. Prywatną windą wjedziesz do jej luksusowego mieszkania. Zadzwoń i wdaj się z p. Piermont w pogawędkę, ciągle przypominając, po co do niej przyszedłeś. Kiedy zaczniesz rozmawiać przez telefon, włóż kasetę video do

otwarzacza. Film z kotami w roli głównej rozwścieczy psa, a Ty będziesz mógł zwinąć z jego miski herbatniki. Możesz już wejść do Klubu Elity (portier przeprosi Cię serdecznie). Zagadnij kilka słów do szefa klubu i jego partnera do gry. Udaj się na zewnątrz. Pani Piermont nie może się nacieszyć swym pupilkiem i znowu spaceruje z nim wokół stawu. Stań przy dziwnej konstrukcji, znajdującej się przy windzie. Na desce połóż herbatniki. Gdy nadejdzie piesek, pociągnij za linę (zwierzę zacznie czekać). Gdy podejdzie jeszcze bliżej, pociągnij po raz drugi, a tym razem psisko wyląduje w wodzie. Pani Piermont zacznie krzyczeć, aż nadbiegnie strażnik. Wykorzystując ten fakt, udaj się do katedry. Zejdź po schodach i zajrzyj do szafek. Szok. W jednej z nich znajduje się trup nikogo innego, jak Anity... Udaj się w pobliże reaktora. Otwórz szafkę, z której zabierz kombinezon chroniący przed promieniowaniem. Wejdź do środka i wydaj na konsoli polecenie otworzenia wjazdu reaktora. Zabierz kartę Anity i wyjdź (nie zapomnij o przebraniu się). Zejdź do parku i zerknij bliżej na zaryglowane drzwi jakiegoś dziwnego hangaru. Ujrzysz zamek (otworzy go karta Anity znaleziona w reaktorze). Zabierz czerwone obcęgi i udaj się z powrotem do Linkprzestrzeni. Na najwyższym poziomie przejdź przez drzwi (otworzysz je kartą identyfikacyjną). Włóż kartę Anity w czytnik. Oślepi parę oczu, pobiegnij do góry, gdzie znajdziesz kamerton. Wróć do miejsca, gdzie znajduje się studnia. Wróć do rzeczywistości i porozmawiaj z ogrodnikiem (zapytaj się go, jak ma na imię). Dowiesz się, że aby opuścić to miejsce, musisz wydostać się przez dawne tunele metra. Za moment staniesz się obrońcą Hobbinsa (zupełnie bez znaczenia jest to, co naopowiadasz sędziemu). Idź do klubu. Uruchom szafę grającą i wybierz pierwszą piosenkę. W chwilę później będziesz mógł skonfiskować kieliszek ze stołu (właściciel nie przepada za dobrą muzyką). Z kieliszkiem udaj się do znajomego doktora Burke'a. Dostosuje on Twoją łapę do odcisków z kieliszka. Teraz (po powrocie do klubu) możesz już dotknąć metalowej płyty pełniacej rolę czytnika. Przy użyciu łoma podważ wieko skrzyni, tak by móc dostać się do metalowej kraty. Przy użyciu obcęgow przetrnij siatkę i przejdź do tuneli... Idąc korytarzami dotrzesz do dużej dziury



w ścianie. Włóż żarówkę do gniazdka. Następny tunel musisz bardzo szybko przebiec. Rozkrusz łomem tynk i skorzystaj z niego raz jeszcze (tym razem wyrwiesz ze ściany cegłę). Wbij w "brzuchate" miejsce żyły łom i użyj na nim cegły. Wyciągnij narzędzie i zwiewaj, gdy przybędzie sanitarny robot. Skręć w pierwsze wejście i przy pomocy konsoli zmniejsz tu moc spalania. Teraz dosięgnij uchwytu (stojąc na palcach), a następnie zwiększ moc spalania. Idź do komnaty, w której zatrzymał się robot. W jego otworze zainstaluj płytę główną Joey'a i tak oto masz przyjaciela z powrotem. Wyjdź na korytarz, pójdz w lewo i każ Joey'emu spenetrować lokację za zakratowanym oknem. Gdy wróci, dowiedz się, co widział i wydaj mu polecenie otworzenia zaworu. Po chwili wejdzie tym wygaszający

idiotyczną mowę o wyższości maszyny nad człowiekiem (i zaraz szczególnie, spalając się). Wejdź w znajdujące się w głębi drzwi. W wypełnionej monitorami sali użyj terminalu (wybierz Access to the Restricted Area i Open Door). Zawróć. Po walce Joey'a z androidem weź kolejną kartę identyfikacyjną i tradycyjnie już płytę główną swego przyjaciela. Zdobyta karta umożliwi Ci podróż w Linkprzestrzeń. Na krzyżowcu zastosuj opcję Divine Wrath. Przy użyciu karty Anity dojdź do pokoju z kryształami. Tutaj przy pomocy kamertonu zniszcz jego (kryształu) strukturę - zdobędziesz w ten sposób wirusa. Pójdz drzwiami w prawo i użyj karty Anity na konsoli - cały system zostanie zarażony. W następnej sali otwórz środkową klapę pod monitorem i włóż do niej płytę Joey'ego (zamknij kła-

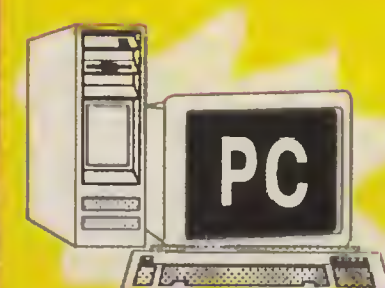
pę). Włącz konsolę i wybierz opcję Download Character Data, a następnie Startup Program - po raz drugi Joey wróci do życia w "nieco" zmienionej formie. Jednocześnie kładąc ręce na dwóch sensorach, bez większego problemu sforsujesz kolejne drzwi. Przy użyciu szczypiec wyciągnij z poprzedniej sali ze dwie żywe tkanki, a następnie zamroź jedną w pojemniku z ciekłym azotem. Schodząc po szczeblach, zrzuć ją w szczelinę. **ŻYJE SIĘ TYLKO RAZ**, więc trzeźwo się nieco zabawić!!! Przywiąż linę do rur i odpowiednio stając, prześkocz do ostatniego przejścia. Tutaj spotkasz ojca, który po pogawędce z Tobą na bardzo ważne tematy odejdzie z tego świata (czytaj: kopnie w kalendarz), a Ty oczywiście odlecieś w poszukiwaniu nowych przygód.

No i jak? Podobało się? Jeżeli tak, to mam nadzieję, że równie gorąco jak ja, będziecie oczekiwać drugiej części **Beneath A Steel Sky** pod jakimkolwiek byłaby ona tytułem...

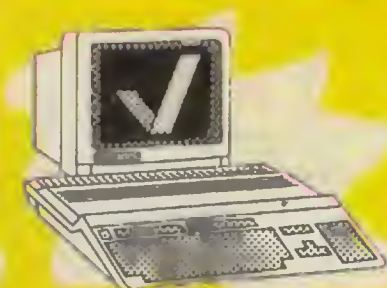
FRODO BAGGINS



PRZYGODOWA



386 DX, VGA
Sound Blaster



1 MB RAM
też AGA



Legends of Valour

Producent: US Gold

Legends of Valour powstawało przez długie lata w sztabie programistów firmy **US Gold**, a po ukazaniu się zostało bardzo ostro skrytykowane przez angielskie pisma. Głównymi kontrami były przede wszystkim: bardzo mała szybkość działania i konieczność częstego przekładania dyskietek. Krytyka ta dzisiaj jest już raczej bezpodstawna, gdyż pocziwe, powolne pięćsetki nie są już produkowane i umierają śmiercią naturalną. Twardy dysk nie jest już dziś ŻADNYM luksusem, lecz praktycznie standardowym wyposażeniem komputera domowego. Z dniem pojawienia się nowej generacji Amig - A1200 & A4000 wkroczyliśmy w nową erę i **Legends of Valour** niewątpliwie jest już "pierwszą jaskółką". Gra ta będzie zdecydowanie najlepiej działała na szybkich komputerach zaopatrzonych w twardy dysk (w grę wchodzi tutaj A1200 i PC386 & VGA wzwyż). Nie polecam jej zdecydowanie posiadaczom A500 z 1MB, gdyż będzie to dla nich większa udręka, niż przyjemność. Niniejszym przedstawiam opis wraz z legendą (ocień sam), lecz absolutnie nie miej nadziei, że otrzymasz solucję. Takowa zajęłaby najprawdopodobniej kilka setek stron SGK (negocjowałbym wówczas z rednaczem o wypłatę z góry). LEGENDA po śmierci ostatniego z Wielkich Bohaterów na świecie znowu zapanował mrok i zewsząd spadło zło, pustosząc krainy pełne spokojnych i bezbronnych ludzi, w większości zajmujących się uprawą roli i pieśczeniem swojego majątku. Zło opanowało również ogromne miasta pełne ludzi oblegających tawerny, dojących ciepłe piwo i pożerających smakowite pieczenie, złodziei i drobnych złodziejasków

czekających na stosowną okazję, by coś zwinąć, a także stróży prawa przykładających się, by w miastach tych panował jako taki porządek. Wszystkich tych nieszczęśników ciemność zaczęła przenikać, zamieniając część z nich w swoich niewolników - Niewolników Zła. Niestety, na tym Mrok nie zakończył swej przekłętej krucjaty. Zesłał swoje potworne sługi, by plądrować, zabijać, zniewalać i niszczyć wszystko, na co się natkną. Należały do nich ogromne trolle, których maczugi niejednego wysłały na tamten świat, złowieszcze upiory ssące moc ze swych ofiar, różne odmiany goblinów zabijających swym wyglądem, strzygi, wampiry, wilkołaki, smoki, a także zwierzęta i ludzie, którzy ulegli Złu. Była jednak jedna Potęga, nad którą Zło nie miało władzy, Potęga, która mogła Zło zniszczyć. Z legend Valoura, słynnego kronikarza,

który parał się również magią, można wnioskować, że nikt tej Potęgi nie odnalazł i nie użył przeciw Złu, ani czemukolwiek innemu. Można było jednak również wnioskować, że jeżeli Zło posiada ową Potęgę, stanie się niezniszczalne, czerpiąc z niej siłę i dodatkowo wykorzystując fakt, że POSIADA JEDYNĄ MOC MOGĄCĄ JE UNICESTWIĆ. Waleczni rycerze, potężni czarownicy, przebiegli złodzieje i wiele innych przedstawicieli najróżnorodniejszych zawodów wielokrotnie wybierało się w poszukiwaniu Potęgi, jednak większość z nich nigdy już z wyprawy nie powróciła. Ci, którym udało się wrócić, mieli w większości upchane sakwy i kosztowny ekwipunek, jednak po ich minach można było poznać, że CELU NIE UDAŁO IM SIĘ OSIĄGNAĆ. Kimkolwiek jesteś, wszystkie rasy tego świata proszą Cię, byś pomógł w zniszczeniu Zła i przywróceniu ładu w naszym kraju i na całej naszej prostokątnej Ziemi!!! "Jeden by wszystkie odnaleźć, Jeden by wszystkie zwinąć (...)" J.R.R Tolkien "I jedna Potęga, wy czytana z legend Valoura; Jedna co rządzi, jedna co pokona Zło, jedna by odnaleźć Go, JEDNA BY ZNISZCZYĆ ZŁO" Frodo Baggins. Jak już zapewne domyślasz się, jesteś jednym z ochotników do podjęcia wyprawy w celu odnalezienia tajemniczej Potęgi, mającej na celu zniszczenie Zła i przywrócenia upragnionego porządku.

CHARAKTERYSTYKA

Zanim rozpoczniesz właściwą grę, musisz najpierw utworzyć dysk zapisów i wczytać program charakte-





ryzujący postać, którą będziesz się poruszał po wyimaginowanym, komputerowym świecie. Wybór w zasadzie nie jest zbyt istotny, gdyż zarówno człowiek, jak i elf bądź krasnolud (rasy dostępne w charakterystyce **Legends of Valour**) może wykonać zadanie z takim samym efektem. Przyczepić można się również do zbyt małej liczby parametrów (inteligencja, zręczność, umiejętności posługiwania się magią, mądrość, siła, zdolności leczenia ran, kradzieży itd.), ras (dla przykładu w *Advanced Dungeons & Dragons* mamy ich od groma - gobliny, hobgobliny,trolle, kilka gatunków elfów i dziesiątki innych) itp. Plusem charakterystyki jest jednak bardzo dobre przedstawienie kreowanej postaci od strony grafiki. Możesz jej zmieniać oczy, nos, ewentualnie dodawać wąsy bądź brodę czy zmieniać twarz, a wszystko widzisz na ciągle uaktualnianym rysunku. Bez względu na to czy wybierzesz elfa, czy też krasnoluda bądź człowieka, nazwij jakoś wykreowaną postać, w wiosce zaopatrz ją w podstawowy oręż (tarcza oraz miecz, ewentualnie - kasa! - zbroja) i zapisz wynik swoich działań na dysk (jak się pewnie już zorientowałeś, stan kasy ściśle wiąże się z rzemiosłem Twojego "starego", a ten jest wybierany losowo). Teraz dopiero możesz wyjść z charakterystyki **Legends of Valour** i wczytać właściwą grę.

GRA WŁAŚCIWA

Zanim przejdę do właściwego opisu gry, chciałbym skrobnąć słówko o systemie poruszania się w **Le-**

gends of Valour. Większość z nas widziała grę *Wolfenstein 3D* na pece-tach i zachwyciała się płynnością poruszania się postaci i tym, że obrót jest w pełni 360 stopniowy, a nie, jak w wielu grach RPG (*Black Crypt*, *Eye of Beholder*, *Dungeon Master*, *Blade of Destiny*) co 90 stopni. Śpieszę donieść, że w *Legends of Valour* występuje również podobny system poruszania się i działa lepiej niż dobrze. Można wędrować przy pomocy myszki (bardzo wygodne) lub wykorzystując ikonki. Szkoda, że autorzy nie pokusili się o umożliwienie graczom poruszania się za pomocą klawiatury, ale nie można przecież mieć wszystkiego na raz. Taki "chód" w trójwymiarowym, wyimaginowanym, komputerowym świecie o pięknej grafice stwarza naprawdę piorunujące wrażenie i pokazuje, że Amiga również to potrafi... (no to jak, doczekamy się *Wolfensteina*, czy nie!?) Największą, moim zdaniem, wadą gry jest stosunkowo nieciekawym system walki (tutaj krytyka angielskich czasopism jest w pełni uzasadniona). Grający nie ma najmniejszego wpływu na jej przebieg! Postać walczy sama przy użyciu tego, co ma w ręku (jak łatwo się domyslić - jeżeli nie ma nic, będzie uderzać pięścią). Same ciosy są dosyć efektownie przedstawione (widać, jak postać je zadaje i jak wróg otrzymuje rany), ale nie o to przecież chodzi. Jeśli chodzi o system walki, to jest on bardzo niedopracowany. Jeżeli np. masz w inwentarzu miecz, a los przeznaczył Ci krwawe spotkanie, wówczas nie będziesz mógł tego miecza użyć w walce, bo podczas niej nie można zmieniać broni!!! W czasie walki głów-

ną uwagę powinieneś zwracać na wskaźnik z małym mieczykiem, gdyż jest to odporność na rany Twojej postaci, oraz na wskaźnik z sercem (witalność). Pod wskaźnikami widzisz kreskę, która staje się krótsza po każdym otrzymanym przez przeciwnika ciosie (jest to jego odporność na rany). Gdy kreska zniknie, przeciwnik zginie, a Ty możesz zabrać jego ekwipunek (jeżeli go miał).

W moich oczach, pięknym **Legend Valoura** jest swoboda, którą ta gra oferuje. Można penetrować najdalsze zakątki miasta, schodzić do podziemi pełnych złowrogich stworzeń, można również zabijać ludzi dla pieniędzy, spełniać różnorodne misje itp. Możliwości jest tak wiele, że nie starczyłoby miejsca, by wszystkie wymienić. Swoboda ta była kolejnym argumentem krytykującym **Legends of Valour**, gdyż "pozostawiała ona graczowi chodzącego po mieście bez najmniejszego celu bądź pomysłu na następny krok". Nie zgadzam się z tym, gdyż taka wolność sama w sobie daje ogromną liczbę możliwych posunięć. Jeżeli wtargniesz do jakiegoś domu (a wszystkie stoją otworem i są nie strzeżone), gdyż właśnie Cię ktoś goni (tak, takie sytuacje też się zdarzają w **Legends of Valour**!), możesz wyjrzeć przez okno, by zobaczyć, czy postać już przeszła, czy też jeszcze nie. Może się nawet zdarzyć, że aby się z Tobą rozprawić, wtargnie do domu, w którym się znajdujesz! Taka "pseudointeligencja" innych postaci zdecydowanie uatrakcyjnia i "ożywia" niekiedy nudnawe wędrówki w poszukiwaniu chleba.

Niezwykle istotną rzeczą, jeżeli do czegośkolwiek pragniesz w **Legends of Valour** dojść, jest zbieranie przedmiotów "porozrzucanych" po ulicach miasta, znajdujących się na stolikach w rezydencjach itp. Możesz znaleźć praktycznie wszystko (kamienie, skarby, pieniądze, miecze, butelki z brandy, chleb itd.) i w odpowiedni sposób wykorzystać (ikonka ręki). Nie muszę chyba przypominać, że np. wykorzystanie butelki z brandy jest równoznaczne z jej wypiciem, a chleba - z jego zjedzeniem. Aby zabrać leżący przedmiot, należy się do niego zbliżyć tak bardzo, aż pokaże się jego wizerunek w okienku w lewym dolnym rogu ekranu. Teraz możesz za pomocą lewego przycisku myszy wziąć ten przedmiot do ręki i wykorzystać go, bądź też umiejscowić go w swoim inwentarzu (najpierw lewym przyciskiem klikasz na przedmiocie w swojej

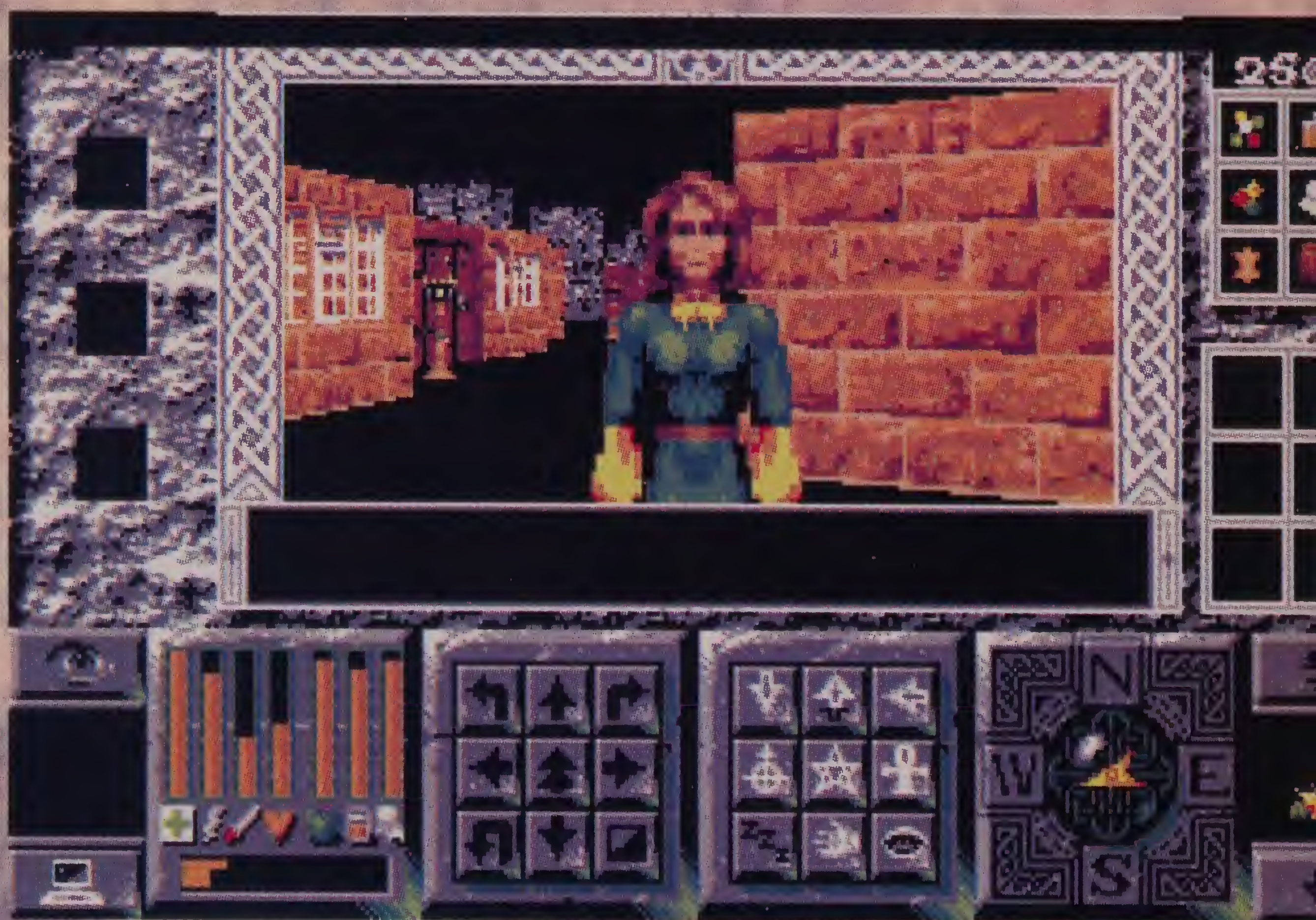




"łapie", a później na pustym miejscu w inwentarzu). Gdy masz przedmiot w ręku, program daje Ci szansę wykonać nim cztery czynności: użyć bądź przyłączyć do inwentarza (o czym już wspomniałem) oraz pozostawić na ziemi bądź rzucić nim. Postawienie przedmiotu na ziemi oznacza jego utratę, lecz masz okazję podnieść go w dowolnej chwili (pomocne, gdy inwentarz jest przepełniony). Natomiast rzut może mieć jeszcze inne zastosowanie. Jeżeli masz w ręku kamień lub nóż, spróbuj rzucić go w przechodzącą postać. Jeżeli trafisz, delikwent zwali się z nóg, już nigdy więcej nie wstając. Postać, którą penetrujesz obszary miasta, należy do normalnych, człekopodobnych istot i potrzebuje (podobnie jak my wszyscy) jedzenia oraz napoju. Pragnienie i głód możesz w pewnym stopniu zaspokoić za pomocą znalezionych na ulicach butelek z wodą, chleba, czy też jakiegokolwiek innego żarcia, lecz na ogół przywraca to tylko stosowne poziomy w bardzo nikłym stopniu. Gdy głód i pragnienie zaczynają Twojej postaci solidnie doskwierać, wówczas najlepiej udać się do najbliższej gospody, serwującej naprawdę wyśmienite żarcie. W jadłospisie znajdziesz dania półżywe: robakoburger (naprawdę dobry!), mózg zombie na zimno (pycha!), pizza z meduzy (bardzo pożywna!), kielich krwi i kubek bodajże pomyi (gasi pragnienie lepiej niż najbardziej wyborne wino, czy najlepsza whiskey). Ostrzegam, że to wcale nie żart i taki jadłospis rzeczywiście jest w tawernach z **Legends of Valour**.

Będąc już przy gospodach (Inn), warto wspomnieć, że można tam dodatkowo wynająć pokój, by się przespać po trudach dziennego życia. Nie powinienś zaniedbywać snu, gdyż zmęczenie Twojego bohatera może spowodować jego chorobę, a nawet śmierć (w najlepszym przypadku niezdolność do walki). Praktycznie co noc powinienś kłaść się spać, jeśli nie w luksusowym apartamencie, to chociaż w jakiejś chałupie. Po drzemce dobrym pomysłem byłoby zjedzenie czegoś.

Magia rządząca światami wszystkich innych rolplejów została w **Legends of Valour** przez autorów po prostu "olana". Nie można pruć czarami, tak jak np. w *Czarnej Kryptcie*, czy w *Ostrzu Przeznaczenia*. Co prawda, będziesz mógł znaleźć magiczne scrolle i spotkać potwory używające magii przeciwko Tobie, jednak same-mu wiele nie zdziałasz.



Zaczynasz w bardzo dużym mieście, w którym każdy z mieszkańców zajęty jest swoimi sprawami, zaś Ty i Twoje problemy mało kogokolwiek obchodzą. Zdarza się jednak czasem, że spotkasz jakiegoś człowieka (a zdarza się że i kobietę), który rzuci Ci jakąś obelżywą uwagę i zmusi do poważnego konfliktu zbrojnego (kończy go śmierć albo wyzywającego, albo wyzywanego).

Na początku proponuję pomysłować nieco po najbliższych ulicach, stykających się z bramą miasta (TOWN GATE). W pobliskim domu możesz znaleźć parę butów i przeczytać kilka wskazówek. Warto zwrócić uwagę na strażników, znajdujących się niemal wszędzie. Wobec nich nie należy absolutnie wydziwiać, czy też (broń Boże!) stosować najmniejszej przemocy. Nawet za poruszanie się za strażnikiem (od tyłu) możesz zostać nagle aresztowany za podejrzaną zachowanie (kara - pięć dukatów, bądź w razie niewypłacalności - 24 godziny za kratkami). Jeżeli już trafisz do więzienia, to najlepiej przespać całą karę (uwaga na poziom jedzenia i wody w organizmie). Wędrując zatłoczonymi ulicami miasta z początku lepiej nikogo nie wyzywać, nie występować zbrojnie i nie kraść. Można jednak zaczepiać mieszkańców np. w celu dowiedzenia się, gdzie znajduje się dana uliczka, czy miejsce (w sprawach, w których się nie orientujesz, a wiedzieć o nich musisz). Odpowiedź możesz uzyskać zarówno satysfakcjonującą (postać wyjawi odpowiedź na Twoje pytanie), jak i niezbyt satysfakcjonującą (postać nie wie, bądź nie chce wiedzieć lub powiedzieć) bądź

też nawet po prostu bezczelną (to nie Twój interes!). Możesz wówczas grzecznie podziękować i odejść (EXIT), strzelić tubulca, za przeproszeniem, w pysk (ikona z dwoma skrzyżowanymi mieczami) lub odpowiedzieć mu równie bezczelnie, np. jesteś synem śmierdzącego hobgoblina (ikona z ustami). Rozmowa stanowi jedną z ciekawszych właściwości gier z gatunku RPG. W **Legends of Valour** system porozumiewania się nie został zbyt rozbudowany, można się jednak dość łatwo dowiedzieć interesujących Cię rzeczy. Jeżeli powiedzmy zostaniesz poinformowany, że masz zabrać trumnę z miejsca X, wówczas to miejsce zostanie dołączone do możliwych pytań "Where Is?" (tak, abyś w rozmowie mógł się dowiedzieć, dokąd masz się udać po wspomnianą trumnę). Oczywiście, to najprostsze wykorzystanie tej opcji, ale możliwości jest więcej. Przykładowo, zdarzyć się może, że otrzymasz płatne zlecenie zabójstwa człowieka o nazwisku Y. Jeżeli spotkasz jakąś osobę i zapytasz o jej nazwisko, a padnie Y, wówczas czym prędzej ostrzysz sztylet, by zabić swoją ofiarę i zgarnąć mamonę. Dostyć dobrze zorientowani są strażnicy, pilnujący porządku, lecz nie należy ich denerwować czy zaczepiać, gdyż z reguły są oni bardzo dobrze uzbrojeni i ciężko będzie Ci z kimś takim sobie poradzić. Jeżeli jednak pokonasz strażnika w walce i porzuci on swoją broń, oczywiście obowiązkowo ją konfiskujesz i używasz we własnych, niecznych celach. Jak w każdym mieście, również w tym z **Legends of Valour** rządzi pieniądze. Możesz za nie



dostać teoretycznie wszystko: od smacznego żarcia (polecam mózg zombie), poprzez napoje, a kończąc na częściach garderoby (ubrania, buty itp.) oraz zbrojach i orężu. Za forsz możesz również wynająć sobie pokój (patrz wyżej), przekupić co niektórych strażników (rzadko się zdarza, bo pensje mają dosyć wysokie). Najlepszym sposobem na stałe dojście dukatów jest zatrudnienie się w jakiejś placówce i wypełnianie dla niej zadań. Z początku są one słabo płatne, jednak z czasem przeradzają się w prawdziwe misje o dużym stopniu skomplikowania (jak we Frontierze). Poza tym po śmierci niektóre postacie pozostawiają w spadku "pieniązek", który po zabraniu przyłącza do Twojej mamony odpowiednią kwotę. Doskonałym sposobem zarobienia kasy bądź stracenia jej jest hazard, którego w mieście nie brakuje. Możesz grać w ruletkę z goblinami, a nawet w karty z trollami. Oszukiwać raczej nie warto, gdyż ryzykujesz wtedy głową (trolle nie lubią asów w rękawie). Równie popłatnym zajęciem, lecz raczej niebezpiecznym i w dużej mierze zależnym jednak od naszej "produktywności", jest szpiegowanie oraz zabijanie poszukiwanych listem gończym przestępców (nie zabijaj tylko siebie, jeżeli poszukiwany będziesz również Ty). Nie będę tutaj wymieniał przykładowych zadań i sposobów ich rozwiązania - pochodź i pobaw się sam, a efekty swoich wędrówek prześlij na adres redakcji. Postaramy się "włączyć" je do następnego artykułu poświęconego **Legends of Valour**, tym razem z dokładnymi wskazówkami umożliwiającymi "rozruszanie

się" (najciekawsze opowieści nagrodzone zostaną grami - przyp. red. nacz.).

PODSUMOWANIE

Legends of Valour należy do bardzo ciekawych pozycji i niewątpliwie jest (moim zdaniem) jedną z lepszych gier **US Gold**, jednak raz w niej niedopracowanie systemu walki (zdecydowanie jest to największa wada tego programu) oraz brak magii w takich ilościach, w jakich byśmy ją chcieli. W porównaniu do *Blade of Destiny* stopień skomplikowania **Legends of Valour** jest praktycznie żaden. W porządku, miasto jest ogromne i można w nim robić tysiące przeróżnych (legalnych, nielegalnych, bezczelnych) rzeczy, jednak w moim ulubieńcu (*Blade of Destiny*) jest tego o wiele więcej. Nie chodzi mi tu tylko o czary (w BOD jest ich ponad 100), ale również o interakcję pomiędzy postaciami drużyny (w **Legends of Valour** jej nie ma, bo nie ma i drużyny) czy między innymi postaciami, o bardziej skomplikowaną fabułę i o większy ogółem ogrom całego pola gry (tu tylko jedno gigantyczne miasto, tam setki dolin, wiosek, lasów pełnych przeróżnych stworzeń). Jeśli chodzi o grafikę, to pod tym względem **Legends of Valour** bije na głowę każdą inną grę role-playing (proszę spojrzeć na te wspaniałe wycieniowane mury domów, okiennice itp.). Podobnie jest zresztą z niesamowicie płynną animacją poruszania się bohatera (w żadnej grze na Amidze nie zastosowano jeszcze w sposób zadawalający płynnego poruszania się z pełnym obro-

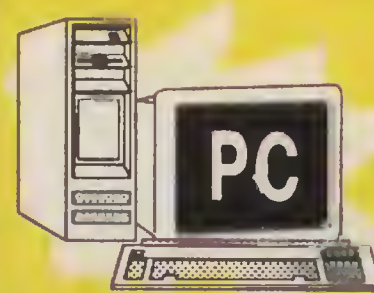
tem). Z dźwiękami sprawa wygląda znacznie gorzej, gdyż występują tutaj jedynie odgłosy otwierania drzwi, pojedyncze krzyki itp. Poza tym brakuje jakiegoś konkretnego modułu przewijającego się przez całą grę (choć nie najgorsza jest muzyczka, gdy Twój bohater kopnie w kalendarz).

W **Legendach Valoura** podoba mi się bardzo swoboda, ograniczona w pewnym sensie prawem (choć i temu przy odrobinie dobrej woli można się wymykać). Autorzy starali się (nie zawsze z efektem) dorzucić do swego produktu szczyptę humoru, uważam jednak, przy tekstach w stylu "władze ogłaszają: uważajcie na wszystko, ale przede wszystkim na władze", normalnemu człowiekowi bardziej zachce się płakać niż śmiać. Ostatecznie widać, że największy nacisk programiści kładli zdecydowanie na grafikę i animację, pomijając tak ważne aspekty każdej gry RPG, jak magia oraz skomplikowana fabuła, pełna różnorodnych, niezależnych od gracza i nieprzewidzianych wątków. Mimo wszystko jest to dosyć dobra gra, ale tylko dla tych, którzy posiadają A1200 (najlepiej z twardym dyskiem). Nie jest to bynajmniej wymagane, ale przy gorszym sprzęcie gra będzie prawdziwą męczarnią.

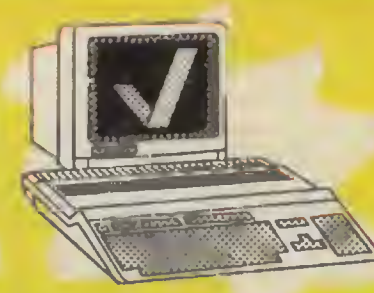
Frodo Baggins



ROLE - PLAYING



386 DX, VGA
Sound Blaster



1 MB RAM



małe jest piękne

**ŚWIAT
SGIERT
KOMPUTEROWYCH**

Tak się składa, że mam du-
szą perfekcjonistę i raczej skłon-
ny jestem dostrzegać wady (w książ-
kach, filmach, programach kom-
puterowych) niż zalety. Ten tekst
więc będzie nie o grach małych,
ale o wadach i brakach gier wy-
bitnych, bądź chociaż głośnych
i popularnych (bez uwzględniania
ich wielkości). Żeby wszystkim
obserwatorom się sprawiedliwie, wzią-
łem na cel grę strategiczną, role-
playing i zręcznościówkę. Chętnie
napisałbym coś też o przygodów-
ce, ale mimo starań, nie jestem
w stanie sobie przypomnieć żadne-
go programu tego typu, który nie
wywołałby u mnie zdenerwowa-
nia lub znużenia (lub mdłości).

Na początek weźmy coś ze
strategii. Nie wierzę, aby żył na
tym świecie gracz, który nie wal-
czył o panowanie nad Arrakis w
programie **Dune 2**. Bardzo rzadko
się zdarza, aby gra na podstawie
książki czy filmu zrobiła taką fu-
rę. Wystarczy tylko wspomnieć
słabiutkiego *Władcę Pierścieni* czy
zupełnie niezadowolające *Juras-
sic Park* lub *Draculę*.

Dune 2 to dziewięcioetapowa
gra strategiczna z rewelacyjną gra-
fiką i cudownym interfejsem użyt-
kownika, to gra wspaniale skon-
struowana w zakresie pomysłu
(połączenie elementów gospodar-
czych i czysto strategicznych)
i niezaprzeczalnie dość trudna do
wygrania. Cóż więcej trzeba miłoś-
nikowi strategii? Ale, niestety, źle
czai się wszędzie i nie ma litości.
Zapuściło również swoje ohydne
macki w **Dune** i trochę tam rzeczy
popsowało.

Zacznijmy od sprawy takiej:
zwycięstwo gracza, który służy in-
nemu rodowi niż Harkonnenowie
jest możliwe, ale niezwykle kłó-
potliwe. W czasie ostatnich bitew
Harkonnenowie dysponują potężnej
mocy rakietami ziemia-ziemia.
A cóż mają inne rody? Ordosi mo-
gą wysyłać diabła wartych sabo-
tażystów, a Atrydzi - słabiutkie
oddziały Fremenów. Dlaczego pro-
gramiści z Westwoodu stworzyli tak
ogromne dysproporcje? Uczci-
wość nakazywałaby raczej dać
wszystkim rodom równe szanse,
a nie forować obmierzłych Harkon-
nenów.

Sprawa druga: rozumiem, że
w pewnym momencie fabryki nie
chcą produkować dalszych od-
działów (powiedzmy, że nie ma
wystarczającej liczby przeszkolo-
nych rekrutów), rozumiem też, że
zamówiony w Porcie Kosmicz-
nym towar przepada po drodze
(oczywiście za towar płaci się z gó-
ry), ale dlaczego program w pew-
nym momencie nie pozwala bu-
dować infrastruktury (silosy, elek-
trownie), tego już nie rozumiem.
A dlaczego shai-hulud (ogromny
robal piaskowy) o wiele chętniej

pożera jednostki moje niż moich
wrogów? Lepiej mu smakuja?

Podstawowym błędem **Dune 2**
jest jednak niemożność gry dwu-
osobowej (np. za pośrednictwem
modemu). Komputer bowiem kom-
binuje, łagodnie mówiąc, nie naj-
mądrzej. I tylko ogromnej począt-
kowej przewadze w sprzęcie za-
wdzięcza sukcesy w starciu z gra-
czem. Sprawa właściwie podobna
jak w **History Line**. Jeżeli wytrzy-
mamy pierwsze ataki, to potem
wszystko już idzie jak z płatka.
Komputer nie szuka słabych stron
swego wroga. Ładuje wszystkie
siły w jedno miejsce i stąd dobrze
ustawiona obrona (np. ciąg wież
raketowych) jest w stanie zmasak-
rować jego wojska. Ekscytująca
wydaje mi się myśl, iż w progra-
mie **Dune 2** mógłbym się zmierzyć
z kimś dorównującym mi intelek-
tem. To byłaby prawdziwie morder-
cza partia! Ale niestety, Westwo-
od wykazał się skandalicznym
brakiem pomysłu w tej kwestii.
Zresztą, wybaczam im to chętnie,
bo gra jest i tak prawie doskonała.

Teraz czas na role-playing.
I najpierw trochę skandalicznych
ploteczek. Firma **MicroProse** słynie
z szybkości w zarzucaniu rynku
nowymi programami i stara się,
aby oferta była różnorodna (czyli
od symulatora do rolpleja). Ale
w pewnym momencie zaczęła też
słynać z niedbałości i skończyło
się to wyrzuceniem z pracy na zbi-
ty pysk jednego z dyrektorów fir-
my, faceta odpowiedzialnego za
Darklands. I wyrzucono go nie za
wady gry (to w końcu często spra-
wa gustu) tylko za wady samego
programu. **Darklands** ma bowiem
tę uroczą cechę, iż w pewnych mo-
mentach bezapelacyjnie i ostatecz-
nie się "zawiesza". Zważywszy, że
Darklands był reklamowany jako
gra, która w role-playing otworzy
nową epokę, ma to dodatkowy sma-
czek. Nawiasem mówiąc, w ogóle
coś nie tak jest z tym **MicroProse**.
Legacy potrafi np. stworzyć prawie
dziesięciomegabajtowe ukryte zbior-
y i jeśli ktoś nie używa Disc Doc-
tora, może się potężnie zdziwić.
Ale wracajmy do **Darklands**. Wspa-
niały pomysł, bo oto role-playing
przeniesiono w historyczne realia
późnośredniowiecznych Niemiec,
logiczny i przekonujący system
tworzenia bohaterów (brak tu miej-
sca, abym go dokładnie opisał, ale
różni się on diametralnie od sys-
temów znanych z innych gier i jest,
moim zdaniem, o niebo lepszy),
zastąpienie magii alchemią i możli-
wością modlenia się do świętych.
Wszystko naprawdę oryginalne i na-
prawdę godne podziwu. Ale co ma-
my dalej? Ano dalej jest, na przy-
kład, paskudna grafika. A w dzisiej-
szych czasach grafika odgrywa tak
dużą rolę, iż nie można sobie po-
zwolić na jej lekceważenie. Nie
można też łudzić gracza nadzieją,

że będzie mógł spacerować po
kilkudziesięciu niemieckich mias-
tach, skoro może on pospacero-
wać sobie, co najwyżej, po plan-
szach z napisami. Nie można ku-
sić gracza alchemią, skoro jest ona,
na dobrą sprawę, nic nie warta
(a za to niezwykle kłopotliwa). Nie
można dawać do wyboru zaled-
wie czterech sylwetek postaci bo-
hatera (później tylko modyfika-
cja kolorów), bo przypomina się
zeszłowieczny program SSI czyli
cykl Krynnu. A poza tym gra sta-
je się w pewnym momencie po-
 prostu nudna. Ot, ciągle wykony-
wanie tych samych misji: a to dla
jakiegoś sklepikarza, a to dla Han-
zeatyckiej Gildii, a to dla Medi-
cich. I wszystkie misje polegają
na tym, aby albo wykraść jakieś
dokumenty czy artefakty, albo
skrócić żywot któremuś z raubrit-
terów (czyli rycerzy-rozbójników).
Ogólna nuda i przykład na to, że
nawet doskonały pomysł jest nic
nie wart bez równie doskonałego
wykonania.

A teraz, uwaga, uwaga, za-
bieramy się do **Mortal Kombat**.
Już słyszę ten szmer oburzenia
i głosy wołające: "to jest gra bez
wad!", zabieraj od niej swoje brud-
ne łapska! A ja **Mortal Kombat**
naprawdę lubię i sam się tym
swoim lubieniem zdziwiłem, gdyż
na ogół wszelkiego rodzaju bija-
tyki czy gry sportowe obchodzą
mnie tyle, co zeszłoroczny śnieg.
Całe szczęście, że mam komputer
i nie mieszkam w USA, bo Bóg
mi świadkiem, straciłbym ładnych
parę dolarów w automatach tele-
wizyjnych (**Mortal Kombat** jest
najbardziej dochodową grą tele-
wizyjną w USA). A tak straciłem
tylko kilka czy może kilkanaście
godzin zawzięcie młócąc wrażeń
wojowników włącznie z cztero-
rękim Goro czy mistrzem przemian
Shang-tsungiem.

Niestety, **Mortal Kombat** nie
jest programem dopracowanym.
Poczynając od instalacji. Nieszczę-
sny gracz musi sam bowiem głów-
kować, coż grze nie podoba się
w konfiguracji jego komputera.
Gra nie raczy informować o swo-
ich wymaganiach tylko wyświetla
napis memory allocation error
i bądź tu człowieku mądry. Dro-
gą prób i błędów doszedłem np.
do tego, iż **Mortal Kombat** nie
lubi mojego smartdrajwa. Ale idź-
my dalej. Intro jest żadne, a w te-
go typu programie przydałoby się
coś naprawdę efektownego. A sa-
me walki. Cóż, grafika i płynność
świetna, zwłaszcza na procesorze
486, ale ogromna trudność w sto-
sowaniu ciosów specjalnych (przy-
najmniej, kiedy korzysta się z kła-
wiatury). Przecież wystarczyłoby
w setupie, gdzie jest opcja kon-
figuracji klawiszy, wprowadzić
po prostu dodatkowe pytanie i już
gracz mógłby zadawać uderzenia

specjalne naciskając jeden przy-
cisk, a nie trzy lub cztery. Zarzut
następny: komputer jest głupi jak
but. Udało mi się opracować sys-
tem ciosów i uników, który pozwa-
ła bez trudu rozwalić każdego
z wyjątkiem Liu-kanga (i to na
poziomie very hard), co odbiera
grze uroku nieprzewidywalności
wyniku. Idziemy dalej. Tabela naj-
lepszych osiągnięć. Dlaczego moż-
na swoje imię wpisać tylko trze-
ma literami (kto, cholera, ma trzy-
literowe imię?) i dlaczego nie
zrobiono oddzielnej klasyfikacji
dla poszczególnych poziomów
trudności (przecież wygrać dwana-
ście walk na poziomie very easy,
to nie to samo, co wygrać je na po-
ziomie very hard). No i zarzut
ostatni: dlaczego nie ma zakoń-
czenia (to znaczy efektownego za-
kończenia). Przyznam, że po zlik-
widowniu Shang-tsunga byłem
bardzo, ale to bardzo zawiedzio-
ny. Żadnych pomników, żadnych
skandowań tłumu, żadnego po-
klepywania po ramieniu ze strony
bogów. Przecież gracz, który doko-
nywał cudów waleczności, powi-
nien otrzymać w nagrodę jakieś
techniczne fajerwerki - nie zado-
woli go napisik stwierdzający, iż
jest najlepszy. Wstyd, po prostu.
Absolutny brak satysfakcji. Sły-
szałem jednak, że niedługo zet-
kniemy się z **Mortal Kombat 2**
i mam nadzieję, iż tym razem nie
będę miał już żadnych uwag
(piszę tak przez grzeczność, gdyż
ja zawsze mam uwagi).

Ten artykuł mógłbym rozwi-
jać w nieskończoność. Wspom-
nieć o tragicznych rozwiązaniach
w skądinąd szalenie sympatycz-
nym **Strongholdzie**, załamać ręce
nad **Doomem**, gdzie programiści
nie zadali sobie fatygi, aby wymy-
ślić coś naprawdę nowego w po-
równaniu ze starym, dobrym
Wolfensteinem. Mógłbym napom-
knąć o wadach serii **Might & Ma-
gic** (choć to mój ulubiony pro-
gram) czy niedociągnięciach **War-
lords 2**. Ale miejsca już zaraz za-
cznie brakować więc czas kończyć.

A jaki morał wynika z tego
tekstu? Bardzo prosty: to fatalnie
być krytycznie nastawionym kon-
sumentem, gdyż "najszcześliwsi
są głupcy, błądzą, debile i abne-
gaci, albowiem nie doznają wyrzu-
tów sumienia, nie boją się upio-
rów ani innych duchów, nie nęka
ich obraz przyszłych klęsk i nie
łudzą się nadzieją pomyślności".
Naprawdę nie warto być człowie-
kiem inteligentnym i wymaga-
jącym. Przecież świat byłby tak
cudowny, gdyby wszystko się nam
w nim podobało i gdybyśmy wszy-
stko brali za dobrą monetę.

Jacek Piekara

NAJEMNIK

Producent: Krysal/Mirage

Widząc **Najemnika**, kolejny polski program na C-64 we współpracy ze znaną firmą **Krysal**, spodziewałem się dobrze zrealizowanej zręcznościówki. Zachęcony przejrzystą instrukcją i fajnym obrazkiem na kasecie, od razu przystąpiłem do wgrywania gry.

Na początek moim przekrwionym od grania w *Midnight Resistance* i *Operation Wolf* oczom ukazał się kiepski obrazek tytułowy (mimo iż posiadał animację). Na szczęście potem było już lepiej.

Aby otrzymać listę HIGH SCORE, należy wcisnąć spację. Po przejściu kontroli antypirackiej na ekranie monitora ukazuje się podanie, które skierowałeś do brygady antyterrorystycznej. Mimo iż jesteś profesjonalistą, musisz przejść test i zestrzelić określoną liczbę makiet wrogów. Aby zaliczyć ten sprawdzian umiejętności, powinieneś zgromadzić łącznie ok. 700 lub więcej punktów. Wtedy Twój zleceniodawca przekaże Ci do wykonania jakąś misję. Nota bene - zleceniodawca wyglądem przypomina Marsjanina, o czym świadczy kolor jego cery. Nie czepiajmy się jedna szczegółów, gdyż dla prawdziwych amatorów strzelanin nie ma to większego znaczenia.

Przed rozpoczęciem misji należy wybrać sobie odpowiednią broń (jedną) i można rozpocząć realizację trudnego zadania. Nie podpowiem, jaki rodzaj broni jest najlepszy, aby nie popsuć zabawy. Prócz broni posiadasz również kamizelkę kuloodporną wytrzymującą 5 trafień.

Przed sobą widzisz miejsce, w którym aktualnie znajdują się terroryści. Ogień prowadzisz za pomocą małego celownika, a więc podobnie, jak w *Operation Wolf*. Jeśli bandyta pojawi się dokładnie w przecięciu dwóch linii, radzę nacisnąć FIRE. Pamiętaj, że nie możesz trafić żadnego z przechodniów, którzy nieopatrznie znaleźli się na miejscu strzelaniny. Jeżeli zabijesz niewinnego człowieka, zostaniesz wezwany na "dywanik" i zwolniony.

Po każdej pomyślnie zakończonej misji ponownie sprawdza się Twoje kwalifikacje i umiejętności strzeleckie na strzelnicy (bardziej doświadczeni gracze mogą dojść daleko, gdyż gra jest przeznaczona dla profesjonalistów).

Duży stopień trudności wymaga ogromnego skupienia i oczywiście doskonałego joysticka. Podczas grania można odczuć pewne znudzenie z powodu jednego tylko rodzaju zadania, które masz wykonać - zlikwidować wszystkich.

Podsumowując, program ten dostarcza kilku godzin dobrej zabawy, którą jednak autorzy mogliby urozmaicić, a przede wszystkim ulepszyć graficznie.

Tomasz Dominiak



NAJEMNIK 2

Producent: Krysal/Mirage

Do drugiej części **Najemnika** podszedłem z pewną rezerwą - doświadczenia z pierwotną wersją sprawiły, że spodziewałem się zwykłej zręcznościówki i nie pomyliłem się. Jednak w nowym wydaniu dodano nowych elementów i złagodzone większość wad. Jedyną rzeczą, do której mam zastrzeżenia, jest beznadziejnie wykonana okładka. Obrazek tytułowy przedstawia ładniutki kraj - obraz tropikalnej wyspy.

Po rozpoczęciu zabawy zobaczysz przed sobą cztery lokacje, które będziesz odwiedzał podczas grania. Są to kolejno od góry:

1. **Zleceniodawca** - tutaj wykonujesz misje i otrzymujesz informację o premii za wykonane zadania.

2. **Strzelnica** - poligon doświadczalny dla początkujących i możliwość zdobycia pieniędzy dla bardziej wtajemniczonych. Wstęp kosztuje 10 dolarów.

3. **Kasyno** - jeśli masz mało zielonych, możesz pokusić się o pomnożenie stanu swojej kasy.

4. **Sklep z bronią** - potrzebujesz broń do wykonania swojej misji? Jeśli tak, to wstąp tu, a otrzymasz szeroki asortyment środków strzelających. Oto ich charakterystyka:

a) **pistolet** - słaba broń, której w ogóle nie powinieneś używać. Cena: 700\$ magazynek: 200\$.

b) **pistolet maszynowy UZI** - podstawowy warunek przeżycia. Skuteczny i stosunkowo tani. Cena: 1000\$ amunicja: 500\$.

c) **ręczna wyrzutnia rakiet (bazooka)** - największa siła rażenia i skuteczność; jej wadą jest mała ilość amunicji, cena: 5.000\$, rakiety: 2.000\$.

d) **granaty ręczne** - bardzo skuteczne (eliminują wszystkich wrogów na ekranie); główna wada to duże prawdopodobieństwo trafienia przypadkowego przechodnia, cena: 500\$.

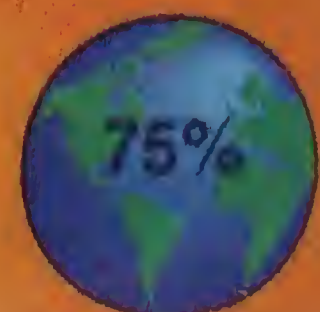
Na początku dysponujesz tylko 1000 zielonych. Moja taktyka na początku to: udać się do kasyna, ustawić maksymalnie stawkę i obstawić jakąś parę liczb. Uwaga, nie warto obstawiać pojedynczych cyfr - za duże jest ryzyko przegrania. Jeśli wygrasz, znów powtarzasz tę procedurę i w ten sposób posiadasz 4.000\$. Ustaw zakładane 2.000\$ i jeśli sprzyja Ci szczęście masz teraz 6.000\$. Załóż się o 4.000\$, a po wygraniu powinieneś mieć 10.000\$! Wygraj jeszcze tylko 2.000\$ i udaj się do sklepu z bronią.

W sklepie wybierz uzi i kamizelkę kuloodporną. Jeśli jesteś początkujący, za resztę wykup wstęp na strzelnicę. Gdy będziesz gotowy do (ostatecznej) konfrontacji z wrogiem, idź na odprawę. Teraz skup się maksymalnie, aby nie zestrzelić ludzi, którzy demonstrują swoją niewinność trzymanymi do góry rekami, zaś wszystkich pozostałych wyeliminuj.

Po pomyślnym zakończeniu misji Twoja premia będzie wynosiła 10.000\$. Kup trochę granatów i ubierz na bazookę. Myślę, że najdalej powinieneś poradzić sobie sam.

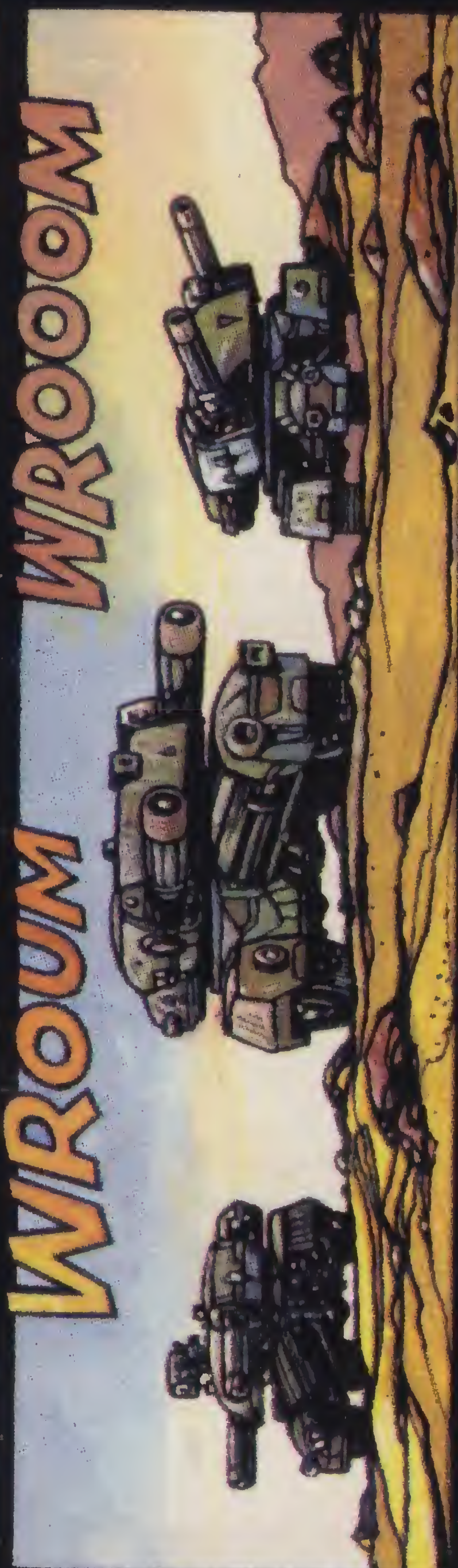
Podsumowując, chciałbym zaznaczyć, że gra nie rzuca na kolana grafiką ani efektami dźwiękowymi, ale jest dobrze zrealizowana. Niewyżyci koneserzy tego właśnie gatunku powinni być zadowoleni z tego programu. Miłej zabawy (a właściwie eksterminacji) życzę

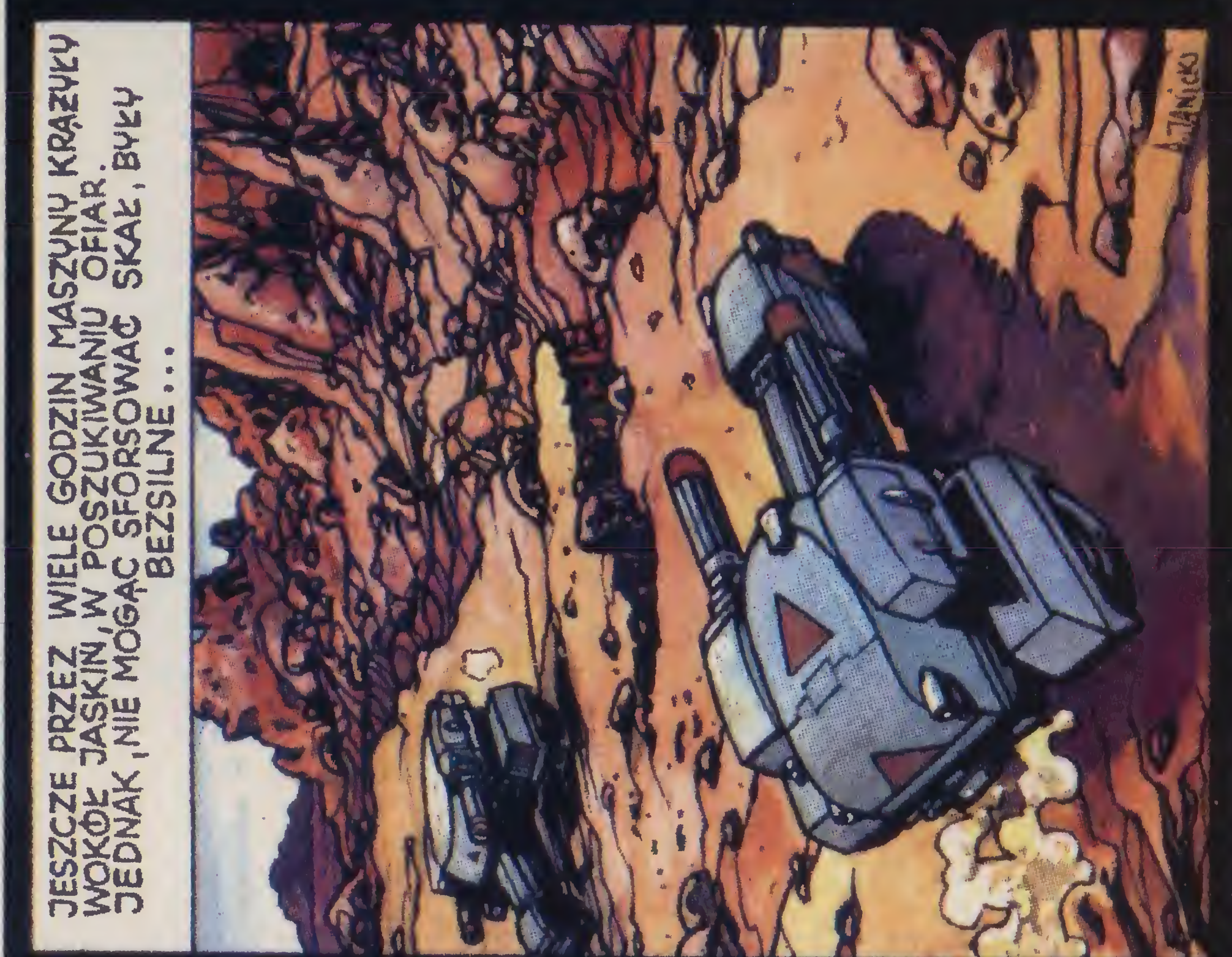
Tomasz Dominiak





RÓŻAŃSKI & JANICKI





TAK! ALE TERAZ SĄ ZUPEŁNIE NIEGROZNE!



KONKURS GIGANT



Tak, to nie żarty, to naprawdę Konkurs-Gigant. Jak widzicie, zadań jest kilka i aby wziąć udział w losowaniu nagród, trzeba rozwiązać je wszystkie! Jeśli się Wam to uda, wytnijcie odpowiedni kupon, załączcie go do listu z prawidłowymi odpowiedziami (wystarczy je tylko wypisać w kolejności zadań) i wyślijcie na adres redakcji:

Świat Gier Komputerowych
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Nie zapomnijcie dopisać, jakim komputerem dysponujecie!

Odpowiedzi będziemy przyjmować do 15. września br. W tym dniu odbędzie się uroczyste losowanie zwycięzców. Ogłoszenie wyników natomiast nastąpi w numerze październikowym, tj. 10.94.

Poza ŚGK, sponsorami nagród są:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

Oficyna Wydawnicza READ ME
ul. Mińska 25
03-808 Warszawa

ZADANIE 1.

Odpowiedz na poniższe pytania. Wystarczy podać tylko prawidłowe odpowiedzi (a, b, c).

1. Jak brzmi podtytuł gry Hero Quest II?

- a) Legacy of Sorasil
- b) The Horror Continues
- c) Assault on Myth Drannor

2. Ile Kryształów Równowagi Wszechświata musisz znaleźć w grze Crystals of Arborea?

- a) 2
- b) 4
- c) 8

3. Ile liter "i" liczy sobie tytuł ostatniej (trzeciej) części goblinowej serii?

- a) 1
- b) 2
- c) 3

4. Jaka gra została wydana przy współudziale firmy Warhammer 40.000?

- a) Perihelion
- b) Gunship 2000
- c) Space Hulk

5. W jakiej grze występujesz w dwóch postaciach, jako mężczyzna i kobieta?

- a) The Lost Vikings
- b) Heimdall 2
- c) Subwar 2050

6. W jakiej grze możesz wybrać do walki ognistego wojownika o imieniu INFERNO?

- a) Inferno
- b) Body Blows Galactic
- c) Crazy Football

7. W jakiej grze walczą ze sobą Sogrom Szkarłatny i Eskel Błękitny?

- a) Battle Isle
- b) Might & Magic
- c) Celtic Legends

8. Jak się nazywa luźna kontynuacja gry The Legend of Kyrandia?

- a) The Hand of Fate
- b) Fairy Tales
- c) Lure of the Temptress

9. Kto jest głównym twórcą gry Frontier?

- a) David Braben
- b) Sid Meier
- c) Chris Roberts

10. Ile stołów liczy sobie gra Pinball Dreams 2?

- a) 3
- b) 4
- c) 8



ZADANIE 2.

Z końcówek jakich gier pochodzą poniższe ilustracje?
Wystarczy tylko podać pełne tytuły programów (w wersji angielskiej).



1



2



3



4

**KONKURS
GIGANT**

Kupon konkursowy

Wytnij i wyślij razem
z odpowiedziami na
poszczególne zadania.
Losowanie odbędzie się
w dniu 15 września br.





ZADANIE 3.

Z jakich gier pochodzą zamieszczone obok ilustracje (fragmenty ekranów gry). Wystarczy podać same tytuły (w wersji angielskiej).



1



2



3



4



5



6



ZADANIE 4.

Po rozwiązaniu krzyżówki ułóż hasło z liter w zielonych kratkach i oznaczonych liczbami od 1 do 12.

POZIOMO:

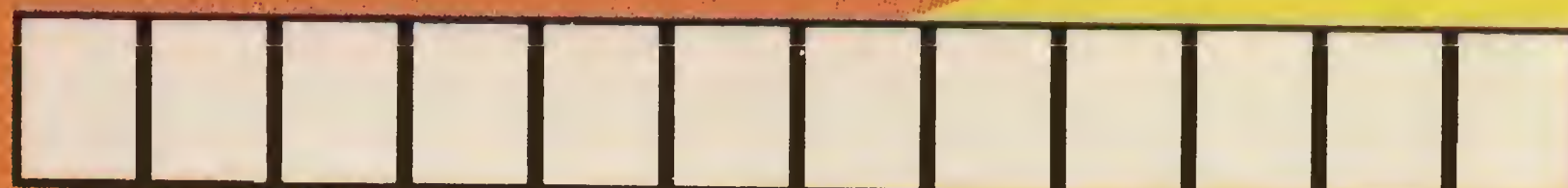
2. Przydomek jednego z Pinballi.
4. Firma, która zastąpiła z gry Populous.
8. Tytułowa kraina, w której szukasz czterech kryształów.
9. Gra, w której jesteś wikingiem.
11. Pierwsza gra z serii The Elder Scrolls.
15. Następca Space Crusade.
19. Poprzednik One Step Beyond.
22. Wydawca gry Liberation.
23. Luźną kontynuacją tej gry jest Deliverance.
25. Wydawca Jurassic Park.
26. Polska firma, która stworzyła Tajemnicę Statuetki.
27. Wydawca słynnego Dungeon Mastera.
29. Zapowiadana kontynuacja gry Darkmere.
30. Wydawca serii Eye of the Beholder.
32. Następca gry Millennium.
35. Gra z wiecznie wędrującymi stworkami.
37. Od kamienia łupanego do wyprawy kosmicznej.
40. Cyberpunkowy rolplej.
41. Zręcznościówka z lunatykiem i jego psem.

44. Następca Another World.
45. Wydawca takich gier, jak Dune czy Mortal Kombat.
46. Jedna z labiryntówek.
48. Gra nawiązująca do filmu Obcy.
49. Dostałeś dom w spadku.
51. Firma od przygodówek.
54. Firma od symulacji.
55. Wypucili Zoola 2.
56. W tej grze musisz znaleźć zaginione puszki z filmem.
57. Korporacje, chipy i agenci.
58. Najnowsza wersja nosi numer 2000.
59. Gra, w której podróżujesz po organizmie ludzkim.
60. Uwielbia smakotyki, zwłaszcza ChupaChups.

PIONOWO:

1. Jedna z bijatyk.
2. Wydawca gry Shadowlands.
3. Cztery okienka dla czterech bohaterów.
5. Kontynuacja cyklu Elvira.
6. W pracach nad tą grą brał udział Giger, twórca scenografii do filmu Obcy.
7. Zabawa z kołami zębatymi.
10. Bohater tej gry walczy bumerangiem.
12. Firma polska, L.K. ...

13. Świat w Might & Magic 4.
14. Producent polskiej gry pt. Skarbnik.
16. Wojny wydobywcze na sześć pojazdów jednocześnie.
17. Najnowsze dziecko tej firmy to gra Myst.
18. Złodowaciały świat.
20. Tytuł tej gry nosi znaczek 3D.
21. Najnowszą wersją tej gry jest K240.
24. Gra roku 1994.
28. Niemiecka wizja poatomowego świata.
29. Inna nazwa planety Arrakis.
31. Firma, która stworzyła serię SimCity.
33. Ostatnia część tej serii nosi podtytuł Pagan.
34. W tej grze podróżujesz statkiem Enterprise.
36. Piłkarzyki z Sensible Soccer w wersji wojennej.
38. Wydawca The Ultimate Pinball Quest.
39. Wydawca The Settlers.
42. Najpopularniejsza seria firmy Silmarils.
43. Nowoczesna wersja Elite.
47. Wojny rycerskie w krainie zwanej Illurią.
50. Najnowsza wersja zawiera w tytule dodatek Ultra.
51. Gwiezdny pył, kosmiczni najeźdźcy i Ty.
52. Następca Amberstara.
53. Wydawca gry Priwateer.





Witajcie w kolejnej części S.O.S. Muszę powiedzieć, że rubryka ta cieszy się znacznie większym zainteresowaniem, niż się tego spodziewałem, czego dowodem jest nawał listów napływających do redakcji. Trochę to opóźnia odpowiadanie na wszystkie Wasze listy. Niemniej wiadomo, że bez Was ten artykuł by nie powstał, więc piszcie o swoich problemach. Przejdźmy jednak do listów.

1. Mam grę "Gobliins II". Posiadam komputer A600. Gdy przejdę "Krainę muzyki" i chcę zabrać piłkę z gałęzi, strącając ją kamieniem, odbija się ona od ziemi i wybiega po nią mały chłopiec. Próbowałem wszystkiego i nic nie pomagało. Pomóżcie mi rozwiązać ten problem.

2. Jedna z moich ulubionych gier to "First Samurai". Gdy już pobiję smoka na końcu levelu pierwszego, mam wpisać jakiś numer. Mam na to trzy próby, a potem gra się blokuje. Może trzeba coś wpisać, czy wcisnąć jakiś przycisk?

Tomasz Maleszka z Ziemia

Odp. 1. Jest jednak sposób na to, żeby odebrać piłkę temu nieznośnemu malcowi. Zabrał ją i ukrył się w domku, gdzie wychyla się przez okno. Kierując Winklem, musisz udać się w jego stronę (najeżdżając strzałką na domek, pojawi się napis Maison). Wówczas dzieciak wyłoni się z innego budynku. Żeby rozwiązać ten problem, musisz Fingusem wejść do domku znajdującego się bezpośrednio nad tym chłopcem. W tym momencie zostaniesz przeniesiony do tego samej chatki, co on i zabierzesz mu piłkę. Proste? Następnie musisz Winklem stanąć pod koszem (Pa-nier), a Fingus podaje piłkę koszykarzowi (Basketteur). Wrzuca on piłkę do kosza, a Ty musisz Winklem podskoczyć do niego (oczywiście, mowa o koszu). Uderzysz piłką wprost w domek burmistrza (Maire) wioski. Po rozmowie z nim idziesz Fingusem do zegarmistrza (Horlogerie). Odpowie on, że klepsydrę, o którą prosisz, odda w zamian za melodię. Winkle staje dwa piętra poniżej zegara i wpuszcza melodię (Melodie) do znajdującego się tam domku. Następnie Fingus znowu puka do drzwi zegarmistrza i otrzymuje od niego klepsydrę (Sablier). Teraz opuszczasz planszę i udajesz się do zamku. Fingus rozbija klepsydrę nad przepaścią (Tranchee), tworząc "piaskową drogę czasu". Gobliny przechodzą na drugą stronę i wchodzi do dziury w murze (Ouverture).

Odp. 2. Jeśli chodzi o to pytanie, to nie mam zadowalającej Cię odpowiedzi. Najprawdopo-

dobniej wersja, którą posiadasz, jest po prostu nie "złamana", a ten numer, o podanie którego jesteś proszony, jest zabezpieczeniem programu. Pocieszającym dla Ciebie faktem powinno być, że jak już zapewne wiesz, istnieje druga część tej gry - "Second Samurai".

Mam Amigę 500 i problem z grą "Goblins III". W etapie czwartym pan Szymon Grabowski pisze, że należy porozmawiać z księżniczką. Wskakuję do zamku, rozmawiam nawet kilka razy. Następnie jest napisane, żeby wziąć dwa kamienie, większy położyć na krzakach obok rycerza i porozmawiać z nim. Wszystkie te czynności robię bez trudu, lecz z tą rozmową jest gorzej. Nie dość, że rycerz ucieka na sam mój widok, to jeszcze nie daje "memorum". Proszę o pomoc w rozwiązaniu tego problemu.

Grzegorz Włosek z Krakowa

Obawiam się jednak, że nie wszystkie czynności wykonałeś dokładnie. Jak mogę się tylko domyślać, rozmawiałeś nie z księżniczką, lecz z wychylającym się z wieży królem. Powinieneś zaraz po wskoczeniu na górę zamku odchylić "wieczko" trzeciej wieży (począwszy od strony lewej), wówczas wychyli się księżniczka, która porozmawia z Tobą i zdradzi Ci imię księcia. Teraz już bez trudu dogadasz się z nim, wykonując wszystkie podane czynności, takie jak położenie kamienia na dzielących Was krzakach, zabranie drugiego kamienia. Później możesz kontynuować zabawę zgodnie z dalszym opisem.

Mam piracką wersję "Live & Death" na PC. Przed operacją pielęgniarka informuje mnie, że dzwonił do mnie jakiś lekarz. Mimo to biorę się do operacji, naciynam pacjenta. Operacja zostaje jednak przerwana i jakiś lekarz mówi mi, że obowiązują jakieś przywileje. Drugi mówi, że jeśli ktoś dzwoni, to należy oddzwonić. Biorę więc słuchawkę i wykręcam dowolny numer (gdyż nie znam numeru doktora) i zgłasza mi się pizzeria. Co mam zrobić w takiej sytuacji?

Michał Wilczak z Zabrza

Ach, te pirackie wersje, wiecznie z nimi kłopoty. Odpowiedzią na Twoje pytanie niech będzie fragment z instrukcji do tej gry, która dołączona jest do oryginalnej wersji tej gry: "Kiedy pielęgniarka Pierce przekaze Ci wiadomość, że ktoś chciał się z Tobą skontaktować, w Twoim interesie winno być skontaktowanie się z nim. Dlatego też należy spojrzeć do oryginalnej instrukcji i sprawdzić numer telefonu dla danego doktora. Następnie należy wybrać ten numer i cze-

kać na uzyskanie połączenia". Jak więc widać, bez instrukcji obsługi nic się nie da zrobić, a nie wiem, czy w Polsce istnieje oryginalna wersja programu na IBM.

1. Mam problem z grą "KGB". W opisie z numeru 3/94, w rozdziale drugim napisaliście, że trzeba podsłuchać rozmowę Obukowa z Agabekowem w Hotelu Sjewiernaja Zwiezda, ale tej rozmowy nie da się podsłuchać. Drugim problemem tej gry jest to, że w rozmowie z informatorem nie pojawia się zdanie "Mechulaiev and Sawczenko".

2. Doradźcie mi taktykę do ostatniego etapu gry "Dune II" dowolnego domu. Na samym początku mogę mówić o dużym zwycięstwie, jeśli zbuduję dwie rafinerie, a później ląduję trzy cale pod ziemią.

3. Do czego służą ikony ... (?!?) w "Settlersach"?

Zbigniew Krepel z Jaworzna

Odp. 1. Zdziwiłem się, przeczytawszy to pytanie. Grałem w "KGB" i nie miałem takiego problemu. Postanowiłem jednak zagrać jeszcze raz według opisu zamieszczonego w numerach 2 i 3/94. Zagrałem do momentu, w którym spotykam się z informatorem i zgodnie z tym, co jest napisane w SGK 3/94, pojawiły się wszystkie zdania łącznie z "Mechulaiev i Sawczenko". Naprawdę nie wiem, dlaczego nie ma tego u Ciebie. Najprawdopodobniej musiałeś zrobić coś niezgodnego z opisem. Mogę Ci tylko poradzić, żebyś jeszcze raz zgodnie z opisem przeszedł tę grę. Co do podsłuchania rozmowy Obukowa z Agabekowem to wystarczy, że będziesz w tym samym pomieszczeniu, co oni, a wszystko będziesz słyszał.

Odp. 2. Doradzenie taktyki jest dosyć trudne; szczególnie w ostatnim etapie. Przeciwnik za każdym razem umieszczony jest w innym miejscu. Postaram się jednak przybliżyć Ci, w jaki sposób mnie udało się osiągnąć sukces, grając Atrydami. Na początek wybudowałem fundamenty, żeby budynki, które później stawiałem, nie niszczyły się tak szybko. Następnie postawiłem elektrownię wiatrową. Kolejnym krokiem było postawienie dwóch rafinerii i wysłanie harvesterów po przyprawę. Następnie wybudowałem radar, fabrykę broni lekkiej, a po niej ciężkiej. Mając tę ostatnią, mogłem zakupić dwa harvestery. W miarę rozwoju sytuacji, to znaczy kiedy nie przeszkadzał przeciwnik, nadal budowałem pozostałe budynki (gdyby zaatakował, radziłbym się dobrać). Budowę zakończyłem postawieniem pałacu. Jest to o tyle ważne, że mieszkający tam Fremeni pomogą wówczas w niejednej bitwie. Posta-

wilem też dodatkową bazę, aby być przygotowanym w razie utraty pierwszej. Potem zaciekle walczyłem.

Pamiętaj, że nie warto, szczególnie na początku, zapuszczać się w odległe rejony mapy, ponieważ spowoduje to ukazanie Twojej pozycji i zainteresowanie się Twoją bazą przez przeciwnika. Później w miarę rozwoju trzeba wysyłać latające pojazdy bojowe i walczyć na odległość, np. wyrzutnią rakiet. Dopiero po uzyskaniu przewagi można wdawać się w pojedynki na bliższe odległości. Pamiętaj też, że pierwszym Twoim celem jest odnalezienie i zniszczenie głównej bazy wroga, co spowoduje niemożność stawiania przez niego innych budynków. Prowadząc rozsądną politykę gospodarczą, na pewno osiągniesz sukces.

Z tego co piszesz w liście, można wnioskować, że zaraz na początku trafiony zostajesz przez naprowadzaną wyrzutnię rakiet Harkonnenów. Nie przejmuj się tym. Wybuduj sobie następny budynek. Sytuacja komplikuje się wówczas, gdy zniszczona zostanie główna Twoja baza. Wówczas pozostaje zagrać od początku poziomu. Dlatego spróbuj wykorzystać moje wskazówki, a sukces powinien prędko nadejść. Jeśli nie uda Ci się ukończyć poziomu Atrydami, to możesz się wcielić w Harkonnenów mających super broń, a wtedy sukces jest już pewny. Myślę jednak, że lepiej wygrać bohaterami pozytywnymi, jakimi jest niewątpliwie ród Atrydów. Jeśli grałeś w pierwszą część gry, to wiesz, o czym mówię, a jeśli nie miałeś okazji, to sięgnij po tę wspólną grę. Radzę jeszcze przeczytać opis "Dune II - The Building Of A Dynasty" zawarty w numerze 7-8/93 SGK.

Odp. 3. To pytanie specjalnie napisałem w takiej formie, ku przestrodze wszystkich tych, którzy piszą nieczytelnie. Niestety, Twoje trzecie pytanie jest strasznie nabazgrane (podobnie jak i cały list) i jedyne, co udało mi się rozszyfrować, to jedynie podany fragment. Nie znając w pełni Twojego problemu, radzę obejrzeć ikony gry zamieszczone w numerze 2/94 SGK. Może to rozwiąże Twój problem.

Na tym kończę niniejszy worek rozwiązanych problemów. Uczulam Was na przysyłanie czytelnych listów. Następnym razem wszystkie bazgroły będę po prostu wyrzucał do kosza. Piszcie, jak zawsze, z dopiskiem S.O.S. na kopercie.

Do zobaczenia za miesiąc.

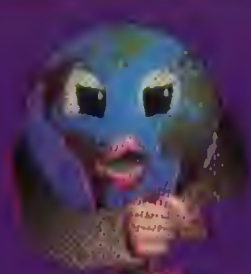
Wasz niestrudzony

YA



LOGICZNE

1. PUSH OVER
2. ARCHON ULTRA
3. TWINTRIS
4. KASPAROV'S GAMBIT
5. CHESS MASTER 2000
6. THAURUS
7. BLACK OUT
8. ONE STEP BEYOND
9. BATTLE CHESS II
10. KARCIARZ



ZREĆZNOŚCIOWE

1. DOOM
2. MORTAL KOMBAT
3. SENSIBLE SOCCER ✓
4. SIERRA SOCCER
5. MICROCOSM
6. PINBALL DREAMS II
7. JAMES POND III
8. MICHELJORDAN in FLIGHT
9. ALIEM BREED II
10. CANNON FODDER ✓



PRZYGODOWE

1. INNOCENT
2. FLASHBACK ✓
3. ALONE in the DARK II
4. BENEATH a STEEL SKY
5. KING'S QUEST VI
6. DUNE
7. GABRIEL KNIGHT
8. GOBLINS III
9. SIMON the SORCER
10. QUEST of GLORY III

NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. ARENA
2. ISHAR II
3. SHADOWCASTER
4. PERIHELION
5. LANDS of LORE
6. BETRAYAL at KRONDOR
7. ISHAR I
8. LIBERATION
9. LEGACY of SORASIL
10. MIGHT & MAGIC V



SYMULACYJNE

1. TFX
2. PACIFIC STRIKE
3. TASK FORCE 1942
4. GUNSHIP 2000
5. TORNADO
6. SUBWAR 2050
7. ARMOUR GEDDOON II
8. RALLY
9. X-WING
10. PRIWATEER



STRATEGICZNE

1. SYNDICATE ✓
2. CIVILIZATION ✓
3. MASTER of ORION
4. The SETTLERS ✓
5. DUNE II ✓
6. CASTLES II
7. SIMCITY 2000
8. CHRISTOPH KOLUMBUS ✓
9. SPACE HULK
10. CAMPAIGN II



QUASAR - jutro gier komputerowych?

Nawet w tak konserwatywnym kraju, jakim jest Anglia, ciągle myśli się o przyszłości. Być może nie jak grzyby po deszczu, lecz jak stacje benzynowe zachodnich firm w naszym kraju, wyrastają tam specjalne hale gry o nazwie **Quasar** (kwazar).

Kwazary to radioźródła o potężnie punktowych rozmiarach i na ogół znacznym przesunięciu linii widmowych ku czerwieni (za Encyklopedią Popularną PWN). Pewna irlandzka firma przybliżyła nam nieco cały ten kosmiczny kram, a jeden z naszych współpracowników na własnej skórze sprawdził, jak być może wyglądać będzie jutro gier komputerowych.

W hali **Quasara** dwie drużyny walczą ze sobą, poruszając się po osnutych mgłą korytarzach i po rampach iluminowanych światłem fleszy i laserów, zupełnie jak w "Gwiezdnym wojnach". Zespoły są prawdziwe, lasery są prawdziwe, nawet scenariusz to w 100% rzeczywistość. Tutaj walczy się naprawdę (nawet jeśli nikt nie odnosi przy tym obrażeń). Wszystko to dalekie jest od monitora z grą typu Schootem Ups, a zarazem jednak jakże bliskie. Tak w skrócie można by opisać genialny pomysł, który próbuje (nie bez powodzenia) wprowadzić w życie kilku irlandzkich młodych zapaleńców. Największy taki Quasar znajduje się w Gillingham. W sam raz dla nas maniaków komputerowych, żądnych pojedynków na Live, znużonych brakiem rzeczywistych podniet i przeciwników.

Po opłaceniu biletu wstępu (nie myślicie chyba, że gra się za darmo?) uczestnicy dzieleni są na dwa zespoły - czerwonych i żółtych. Na zgrupowaniu (forma wprowadzenia) zostajemy zapoznani ze specyfiką obiektu, zasadami gry i sposobem jej punktowania. Szczególnie ważna jest droga do miejsc, w których ponownie naładujemy broń (nasza drużyna). Później dopiero można zaopatrzyć się w broń i założyć obowiązkowy pancerz, który spełniać jednak będzie zupełnie inną funkcję. Na jego przodzie, na tyle i po bokach znajdują się specjalne czujniki (wielkości karty do gry), wrażliwe na światło. Jak już się pewnie domyślicie, będzie to w połączeniu z laserowymi karabinkami podstawa tej wspaniałej zabawy. Każdy z zawodników może być trzy razy trafiony, dopiero potem zostaje "spa-

ralizowany" (laserowy karabin nie strzela więcej, obojętnie ile strzałów jeszcze masz). Nie oznacza to jednak definitywnego końca zabawy. Trzeba wrócić na najniższy poziom (czteropoziomowej planszy), żeby załadować na powrót broń i "zaopatrzyć się" w nowe życie w specjalnym punkcie kontrolnym.

Poruszając się po schodach połączonych ze sobą pięter, mamy wrażenie, jakbyśmy rzeczywiście uczestniczyli w jakiejś komputerowej grze typu Jump'n Run połączonej z Schootem Up. Zaciemnione i zamglone korytarze, przegrody labiryntu, kraty i lustra (które odbijają strzały laserów, tak że możemy dokonać samozniszczenia, odpowiednią ilość razy myląc się i strzelając w swoje odbicie). Neonowe przeszkody i tysiące zakamków pozwalają przypuszczać, że znaleźliśmy się nagle w samym centrum nowojorskiej przyszłościowej ulicy.

Podczas walki zespołowej ważna jest nie tylko wspaniała kondycja fizyczna (a jakże), lecz również doskonale opracowane strategii na czekającą nas walkę. Jedynymi minusami, które daje się łatwo zauważyć, jest to, że o wiele za prędko zostajemy niszczeni przez bardziej doświadczonych zawodników oraz to, że o wiele za szybko słychać końcowy sygnał oznaczający zawieszenie broni - następni wygłodniał fani tej gry już czekają.

Jak rozpoczęło się to niesamowite szaleństwo, które zdobywa sobie coraz więcej zwolenników? Przed czterema laty rozpoczęty został w Australii bardzo ambitny (czytaj: kosztowny) projekt, który później został przejęty przez irlandzką firmę Shannon i przez nią udoskonalony i przystosowany do potrzeb, wymagań oraz możliwości europejskiego rynku. Pomysł przyjął się od razu; w samej Anglii znalazł rzeszę wielbicieli (przebąkuje się nawet o specjalnych zawodach, turniejach, drużynach itd). Na siedzibę wybrana została opuszczona (stara) posiadłość stacji telewizyjnej TVS.

Teraz trochę o zasadach samej bitwy. W grze może brać udział (walczyć) do dwudziestu osób w każdym z zespołów. Celem każdego zespołu jest zniszczenie drugiej drużyny. Walczy się, jak już wspominałem, za pomocą specjalnych karabinków laserowych, które są w pełni bezpieczne (tak długo, dopóki nie zaczniemy nim okładać przeciwnika !!!). Sensory umiesz-

czone na pancerzu, w który to każdy z uczestników jest ubrany, wychwytyują trafienie i zapisują (zapamiętują) je aż do końca rozgrywki. Normalnie gdy znajdziemy się w kłopotach, powinniśmy przy pomocy posiadanej przez nas broni stworzyć zaporę ogniową - czyli otworzyć ogień ciągły, by w ten sposób zatrzymać przeciwnika. Nie jest to jednak takie proste i oczywiste w **Quasarze**. Każdy z zawodników ma określoną (limitowaną) liczbę strzałów do dyspozycji. Po ich wystrzeleniu zmuszeni jesteśmy do cofnięcia się (przebiecia się) do centralnego punktu i załadowania broni ponownie.

Końcowa punktacja po każdym pojedynku ukazuje dokładnie, kto ile razy i kogo trafił. Wielokrotnie zdarza się, że trafiliśmy kogoś z naszej drużyny, a także (patrz wyżej) i samego siebie. Trafiony "czuje" to przez pancerz, który pod wpływem promienia wibruje. W większości areny walki nie są i właściwie nie muszą być tak duże, jak ta w Gillingham, gdyż zaciemnione, kręte korytarze, schody i rampy "powiększają" pole działania, tak że nawet przy pełnej obsadzie, tj. 40 osób, nie czuje się tłoku. Poza tym zasięg lasera ogranicza się do siedmiu metrów (głównie z uwagi na oczy), tak że nawet na mniejszych powierzchniach można się wspaniale bawić. Najczęściej jedna runda trwa 20 minut i (lecz) wierzcie mi, nie widziałem nikogo, kto nie byłby zlany potem i szczęśliwie zmęczony tą naprawdę wspaniałą grą.

Techniczna strona jest bardzo prosta. Zamiast całej rzeszy sędziów, do dyspozycji mamy zwyczajny komputer IBM PC 386 wyposażony w odpowiednie oprogramowanie. Ubiorzy walczących wykonane są z ko-

lorowych (neonowe barwy) materiałów i przypominają nieco osłony hokeistów bądź piłkarzy futbolu amerykańskiego. Do najbardziej zaawansowanych technicznie urządzeń zaliczamy laserową broń (laser dla czerwonego światła laserowego, światłoczuły czujnik do ładowania, licznik strzałów (LED) i interfejs PC do końcowej punktacji). Obrazu dopełnia rozmieszczony w hali sprzęt Hi-Fi, dzięki któremu doskonale można wczuć się w atmosferę walki. Łączne koszty wyposażenia areny i zawodników zamykają się w granicach jednego miliona dolarów, co jednak dla takiego projektu nie jest sumą zbyt wygórowaną. Cena takiej dwudziestominutowej przyjemności oraz dodatkowych 10-20 minut na zgrupowaniu wynosi ok. 10 DM.

Charakterystyczny jest ciągły rozwój projektu **Quasar** (jak każdej młodej dyscypliny). Zamierza się na przykład uzupełnić stroje o sensory rozlokowane na nogach i rękach.

Quasar wydaje się być alternatywą dla komputerowej przestrzeni wirtualnej tak szybko rozwijającej się w ostatnich czasach. W grze tej jednak, w odróżnieniu od sztucznego świata komputerów, wszystko jest prawdziwe: lasery, scenariusz, ludzie i nawet Twój własny pot. Czy tak będziemy się bawić za kilka lat?

Dariusz Lewkowski

PS. Z miarodajnych źródeł dowiedzieliśmy się, że właściciel kwazaru w Gillingham - **Matthew Sullivan** planuje w przyszłości stworzyć podobne areny w Holandii, Francji, USA i Niemczech. Nam pozostaje więc tylko czekać na odważnych, którzy zainwestują i rozwiną coś takiego u nas w Polsce.





Między nami, graczami...

Pewien mój znajomy, GRACZ z zamiłowania, podsunął mi ostatnio pod nos zachodnie pismo wskazując na artykuł dotyczący **Dooma**. Czytam i oczom własnym nie wierzę. Stoi tam jak byk, że już tego lata ma się pojawić **Doom** w wersji VR (virtual reality, gdyby ktoś pytał) do użytku DOMOWEGO! Całość (czyli przede wszystkim osprzętowanie) ma kosztować około 500 funtów, a więc ani mało, ani dużo, zważywszy na oferowaną rozrywkę. Podłączasz to do swojej maszynki, zakładasz gogle i jechane - trójwymiarowa masakra w trójwymiarowym labiryncie, a Ty w samym środku tego wszystkiego!

Tak, człowiek w najśmielszych swoich marzeniach nie przewidywał, że rozwój VR będzie tak szybki. Jeszcze nie tak dawno, rok, może dwa lata temu, ledwie kto słyszał o rzeczywistości wirtualnej. Docierały jakieś plotki o nowym szaleństwie panującym na Zachodzie, ktoś ze znajomych ponoć w to cudo grał, ale wszystko to trąciło przereklamowaną nowością, która wnet minie. A jeśli nie minie, to tak naprawdę swoje tryumfy święcić będzie dopiero za jakieś pięć, dziesięć lat. I proszę, jutro stało się dzisiaj. Niewiarygodne.

I właśnie chwili takich zachwytów nad rozwojem software'u (i hardware'u) naszła mnie pewna myśl. Bo jeśli postęp toczy się w tak oszałamiającym tempie, to co nas, GRACZY, czeka w najbliższej przyszłości (o dalszej nawet nie śmiem wspominać).

Powodowany chęcią rozwikłania tej zagadki, zacząłem usilnie szukać odpowiedzi u źródeł, tj. w różnych fachowych pismach. Niestety, okazało się, że choć futurologią zajmuje się spora grupka naukowców (i szarlatanów), to jeśli chodzi o gry komputerowe (czy rozrywkę w ogóle) mało kto potrafi powiedzieć coś sensownego. Pozostała mi jeszcze literatura fantastyczna, ale i tutaj nie znalazłem zadowalającej prognozy. Po pierwsze dlatego, że autorzy SF, co mnie szczerze dziwi, wykazują się małą znajomością w temacie (pisałem o tym w ŚGK 5/94), po drugie zaś, gatunek ten już dawno zrezygnował z za-

bawy w futurologię (czyli spotkań z Obcymi, podróży kosmiczne, komputeryzacji i wynikłych z tego implikacji) na rzecz postmodernizmu (czyli totalnych odlotów o wszystkim i o niczym).

W tej sytuacji nie pozostało mi nic innego, jak tylko pogłówek samemu. Co mi z tego wyszło? Ano posłuchajcie.

Niewątpliwie najpopularniejszą rozrywką na świecie jest obecnie film (oczywiście, mam na myśli film fabularny). Ta namiastka powieści przekształciła się dzisiaj w samodzielną sztukę (przysłowiową X muzę), co w praktyce oznacza między innymi, że dysponuje własnymi środkami wyrazu (pamiętacie wszystkie te nieudane adaptacje znanych powieści i równie nieudane scenariusze przerobione na książki?), które z kolei pomagają stworzyć nowe wartości artystyczne. Popularność swą film zawdzięcza głównie swojej łatwości w odbiorze (niektórzy uważają to za wadę). Widz bez trudu (czytaj: wysiłku) utożsamia się z bohaterem i z zaangażowaniem (czytaj: aż do wybuchów płaczu czy śmiechu) śledzi fabułę. Poza tym film jest łatwo dostępny, bo przecież poza kinem, stykamy się z nim także, a nawet głównie poprzez telewizję - symbol cywilizacji schyłka XX wieku (tzw. XI muzę).

Ale, ale - czyżby to wszystko było prawdą, cała ta gadka o popularności? Otóż nie. Jak dowodzą najnowsze badania prze-

prowadzone w USA, dochód ze sprzedaży gier komputerowych (powiedzmy to sobie jasno: chodzi o XII muzę) jest znacznie większy od dochodu z całej amerykańskiej kinematografii (włącznie z Hollywood). Choć takich badań nie przeprowadzano, myślałem, że w Europie proporcje te są jeszcze większe, choć główną tego przyczyną jest raczej nie najlepszy stan kinematografii europejskiej, niż popularność samych gier. Więc po co w takim razie wspominałem o filmie, po co pisałem tak nad jego popularnością? Ano po to, żeby uzmysłowić Wam, w jakiej sytuacji znalazła się światowa rozrywka (tzw. show business).

Tak więc z jednej strony mamy film, z drugiej zaś gry komputerowe - obie te potęgi nieustannie się ze sobą ścierają, walczą o prymat na rynku. A biorący w tej walce udział filmowcy i progamiści, a zwłaszcza ich szefowie, dobrze wiedzą, że gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta (czymkolwiek by to było). Jakie więc pozostaje rozwiązanie? Rozejm? A może współpraca? Ale czy to w ogóle możliwe?

A pewnie. Zresztą takie próby były już czynione. Pamiętacie filmy "Dune", "Jurassic Park" czy "Dracula" i jednocześnie gry pod tymi samymi tytułami? Istnieją też próby "przekładu" w drugą stronę: na przykład gra "Super Mario Bros.", która stała się kanwą dla filmu.

Ale na mój gust to były tylko przymiarki. Prawdziwy przełom dopiero przed nami. I będzie to ni mniej, ni więcej tylko film oparty na zasadach gry komputerowej, tzn. gdzie widź miałby wpływ na treść fabuły. Dotychczas było to niemożliwe, głównie ze względu na ograniczenia natury technicznej (szybkość pracy komputera, pojemność dysku twardego), ale szanse taką stwarza ów szybki rozwój komputeryzacji, o czym wspominałem na początku. Już teraz, dzięki wprowadzeniu kompaktów, mamy do czynienia z filmową grafiką i filmową fabułą, ale jednocześnie pełnowymiarową grą komputerową. Za przykład mogą tu posłużyć takie gry, jak "Mag Dog" czy "Microcosm".

Na tym jednak nie koniec, ponieważ taki filmgra sam w sobie nie byłby jeszcze niczym rewelacyjnym. Potrzeba czegoś, co pozwoliłoby stworzyć nową jakość, rzecz niezbędną dla powstania nowego medium. I tutaj właśnie kłania się **Doom** w wersji VR. To jest to. Upowszechnienie VR daje przecież nowe możliwości. I gwarantuje nową jakość. Filmgra w ujęciu virtual reality. Taka na przykład "Dune", lecz graficznie wykonana bardziej w stylu filmu, do tego w trzech wymiarach i z Paulem Atreidą (czyli Tobą) w roli głównej. A wszystko to w domu, w ulubionym fotelu.

I co, nieźle to sobie wykombinowałem? A pewnie. W dodatku mam w zanadrzu jeszcze kilka konsekwencji wynikających z powyższego wynalazku. Wyobraźcie sobie na przykład filmy dokumentalne w tej wersji (np. z podróży podmorskiej). Albo programy informacyjne (np. korespondencja z jakiejś wojny - brrr). Albo zajęcia szkolne (np. lekcje geografii). Wszystkie te aspekty mają kolosalne znaczenie dla edukacji i mogą zupełnie zmienić nasz sposób widzenia świata (podobnie jak zrobiła to telewizja satelitarna, czyniąc z Ziemi globalną wioskę).

Oczywiście, droga do tego jeszcze daleka, ale być może nie aż tak daleka, jakby się zdawało. Może za pięć lat? A może już za rok...

GRACZ





NA KAŻDĄ KIESZEŃ

Po raz kolejny witam wszystkich serdecznie w dziele poświęconym programom na każdą kieszeń. Tym razem będzie trochę monotematycznie - strzelaniny. Zanim jednak przejdę do konkretów, jestem zmuszony poruszyć sprawę natury techniczno-organizacyjnej.

Nie muszę się chyba pytać, czy lubisz zamieszczoną kilka stron wcześniej listę przebojów. Niestety, siłą rzeczy znajdują się na niej tylko programy komercyjne, dzięki czemu Masztalski wie, na co wydać swoje ciężko zarobione pieniądze. Nowak, który z powodu "dziurawej" kieszeni, kupuje tylko PD też chciałby mieć taką listę. Czy może na nią liczyć? Pewno. Sęk w tym, że PD to ogromny zbiór programów i tak naprawdę nikt nie ma pojęcia, ile ich dokładnie jest. O istnieniu wielu nie wiemy - napisali je amatorzy (tacy jak TY) i z takich czy innych względów, programy te rozeszły się w wąskim gronie osób. Listę możemy zatem utworzyć tylko wspólnymi siłami. Przysyłajcie swoje propozycje (trzy tytuły), które oprócz tego, że zasilą grono listy, ułatwią nam odszukanie interesujących pozycji dla późniejszego zrecenzjowania ich na łamach pisma.

Jak zapewne zdążyłeś się przekonać, znalezienie przyzwoitej gierki PD wiąże się z przetestowaniem na własnej skórze iluś tam programów. Ja, jako jedyny "kreator" tego działu, jestem osamotniony w swoich poszukiwaniach i przewiduję, że w najbliższej przyszłości będę miał duże kłopoty z odnalezieniem godnych polecenia gier (a nie chciałbym Ci wciskać lipy). Niezbędna dla ciągłej i nieprzerwanej (masło maślane) edycji tego działu, wydaje mi się Twoja pomoc.

Czytelniku, jeśli uważasz, że odkryłeś interesujący PD

lub Shareware, napisz o tym do nas koniecznie (z dopiskiem na kopercie: Za trzy grosze).

Jak już mówiłem, w tym miesiącu będę lansował siekanyiny - bezmyślne, banalne, zabawne; po prostu czysty relaks. Pierwszą, a zarazem najlepszą (hit tego miesiąca) jest **AMIGOIDS**. Daje głowę, że w tej chwili Twoje zaciekawione spojrzenie zmierza w kierunku wydrukowanego obok screenu z gry i... co to? Czy mowa o tej ohydnej siekance, w której samolotik przypomina wskaźnik myszki? Ależ tak, Drogi Czytelniku. Powiem Ci, że grafika to jeszcze nic w porównaniu z dźwiękiem, który do złudzenia przypomina ZX Spektrum. Pewno myślisz sobie - co za kit ten facet mi wciska. Czy Ja mam w to grać? Ależ nie. Ty nie będziesz w to grał, ale "kosił" aż do złamania ostatniego joysticka, a to dlatego że grywalność programu jest po prostu rewelacyjna. Za bardzo się zapędziłem, bo zapomniałem Ci wytłumaczyć, o co w tej grze chodzi. Pomysł zaczerpnięto z popularnej od wieków gry **Asteroids**, która ewoluując dała dziesiątki innych -idsów. Najświeższym przykładem jest **Star Dust** (SGK 2/94), który pomimo rewelacyjnego dźwięku i grafiki, pozostawia wiele do życzenia na polu grywalności.

Celem omawianego tu **Amigoidsa** jest wystrzelanie wszystkich przelatujących w przestrzeni kosmicznej asteroidów, co premiowane jest przejściem do następnego poziomu, który oprócz większej szybkości latających kamieni niczym szczególnym się nie różni. I tak w nieskończoność, czyli do utraty ostatniego żywota lub złamania ostatniego joysticka (mój rekord to 71 poziom).

Amigoids ma to do siebie, że wciąga gracza jak odkurzacz perukę teściowej. Śmiało twierdzę, że gra jest

najlepszą mutacją starego **Asteroidsa**, ponieważ przed napisaniem tego artykułu przetestowałem ją wnikliwie i zamiast zamierzonej godziny, poświęciłem jej aż kilkanaście. Największą frajdę sprawiła mi jednak gra wspólnie z kolegą, z którym odkryliśmy jeszcze lepszą zabawę w spychaniu się nawzajem na przelatujące kamienie. Od dawna się tak dobrze nie bawiłem. Zaletą gry jest trwała tabela Hiscore, która obejmuje aż siedemdziesiąt pozycji, a zatem oprócz wszystkich Twoich kolegów znajdzie się miejsce dla kuzyna, wujka i babci, którym życzę celnych strzałów.

OCENA: 9/10

GALAGA opiera się na utartym schemacie strzelaniny. Jej pierwowzór powstał ładnych kilka lat temu i przeszedł do historii jako klasyczna gra "salonowa" (coinup). Nie będę Ci tłumaczył, jak wygląda program, ponieważ wystarczy "luknąć" na zamieszczony obok screen i już wszystko stanie się jasne.

Po kilku godzinach spędzonych przed **Galagą**, z przykrością muszę stwierdzić, że albo już jestem za stary na takie zabawy, albo to mroczna atmosfera salonu gier wypełnionego przeróżnymi odgłosami (pii..brr..fuk..@#!) dawała mi kiedyś tyle radości, a może to był po prostu lęk przed utratą żetonu, w każdym razie dzisiaj nie bawi mnie to aż tak bardzo.

Dźwięk i grafika nie wzbudzają zachwyty, ale jeśli dobrze pamiętam to i "salonówka" nie grzeszyła wykonaniem. Liczy się pomysł, który w tym przypadku opiera się na prostocie i sędzę, że dodanie tu jakiś bajerów (lepsze tło, wybuchy...) popsułoby cały efekt. **Galaga** przypomina mi czasy małej, pocziwej atarynki - czasy, kiedy grało się dla samej przyjemności trzymania "dzo-

juli", a nie dla podziwiania wspaniałej grafiki.

OCENA: 7/10

BATTLE CARS, pomimo nieco symulacyjnego charakteru, jest w gruncie rzeczy strzelaniną. Dwa samochody wyposażone w karabiny maszynowe i wyrzutnie rakiet (?) walczą na specjalnie skonstruowanej arenie. Cel, jak się zapewne domyślasz, jest jeden - rozwalić przeciwnika.

Cały program wykonano w grafice wektorowej, która nie jest z pewnością najszybszą, jaką do tej pory widziałem, ale również nie stwarza wrażenia żabich skoków i muszę przyznać, że pojazd prowadzi się całkiem przyjemnie (tak to wygląda na mojej A1200). W dodatku podczas pokonywania ostrych zakrętów samochód wydaje nastrojowe piski, wpadając przy tym w kontrolowany poślizg, co uważam za bardzo udany element zabawy.

No cóż, program nie uszczegółowił się jednak kilku poważnych błędów, a może po prostu twórcy gry mieli lenia za skórą, bo "zapomnieli" o narysowaniu czegoś, co przypominałoby wnętrze samochodu. Brak kierownicy, tapicerki... w zamian jakiś prymitywny panel przypominający raczej przedwojenny traktor. Po drugie, przeciwnik ogranicza się tylko do ucieczki i nawet w sprzyjających okolicznościach nie pokusi się użyć broni. Czyżby pacyfista? Jeśli gra z komputerem wydaje się komuś nieco przymuszająca (bo tak jest), może spróbować zmierzyć się z kolegą, ale... będą do tego potrzebne dwa komputery (wielka szkoda, bo gra we dwójkę to naprawdę super zabawa).

OCENA: 7/10

Jeśli zaczynałeś swoją komputerową przygodę od



AMIGOIDS

maszynek 8-bitowych, na pewno pamiętasz grę **Boulder Dash**. Był to (i wydaje mi się, że nadal jest) jeden z najoryginalniejszych, najdoskonalszych i w ogóle "naj..." pomysłów, jakie do tej pory zagościły na ekranach monitorów komputerowych.

Temat małego górnika poszukującego zakopanych diamentów wykorzystała jedna z grup tworzących gierki PD (chwała im za to), co zaowocowało grą **ROBO-ULDIX**. Najwidoczniej strzeliło im do głowy za dużo nowych pomysłów, bo gra sprawia wrażenie "przedobrzonej". Zamiast opierać się na klasycznych rozwiązaniach, wprowadza kilka, a nawet kilkanaście nowych zasad, które bardzo utrudniają, a przez to trochę psują całą zabawę. Co powiesz na "podwójne" diamenty albo komputerowe mapy kopalni, murki które po zderzeniu z kamieniem eksplodują, bomby, czaszki, przełączniki... w tym wszystkim można się zgubić. Jeśli jednak poznasz działanie tych tajemniczych przedmiotów i urządzeń (wiąże się to z utratą wielu istnień), będziesz uczestnikiem znakomitej zabawy. Dość egzotycznym rozwiązaniem, jak na taką grę, jest możliwość przenoszenia przedmiotów w zarzuconym na plecach Twojego górnika worku (plecaku). Możesz na przykład wziąć łaskę dynamitu i podłożyć ją

w dowolnie wybranym miejscu.

Pomyślisz że się czepiam, ale podczas gry okropnie drażni mnie melodyjka. Co prawda nienajgorsza, niemniej jednak w chwili kopania tunelu nie słychać klasycznego odgłosu "chrum chrum", przez co odnosi się niemiłe wrażenie drążenia w maśle (to chyba jedyna wada tej gry).

Pomimo tylko sześciu leveli, jakie zawiera program, jego ukończenie jest nie byle jakim wyczynem i na przykład mnie nie udało się tego dokonać. Zanim uznasz mnie za "cieńkiego", przekonaj się na własnej skórze, jak skomplikowane zagadki kryje w sobie **Robouldix**. W dwóch ostatnich kopalniach zdobycie każdego diamentu wiąże się z rozwikłaniem jakiegoś mniej lub bardziej (raczej bardziej) skomplikowanego problemu - jeden błąd i możesz zaczynać od początku. To robota tylko dla tęgiej, lecz nie spuchniętej, głowy.

OCENA: 8/10

Wszystkie omawiane w tym miesiącu programy należą do grupy PD i działają na każdym modelu AMIGI.

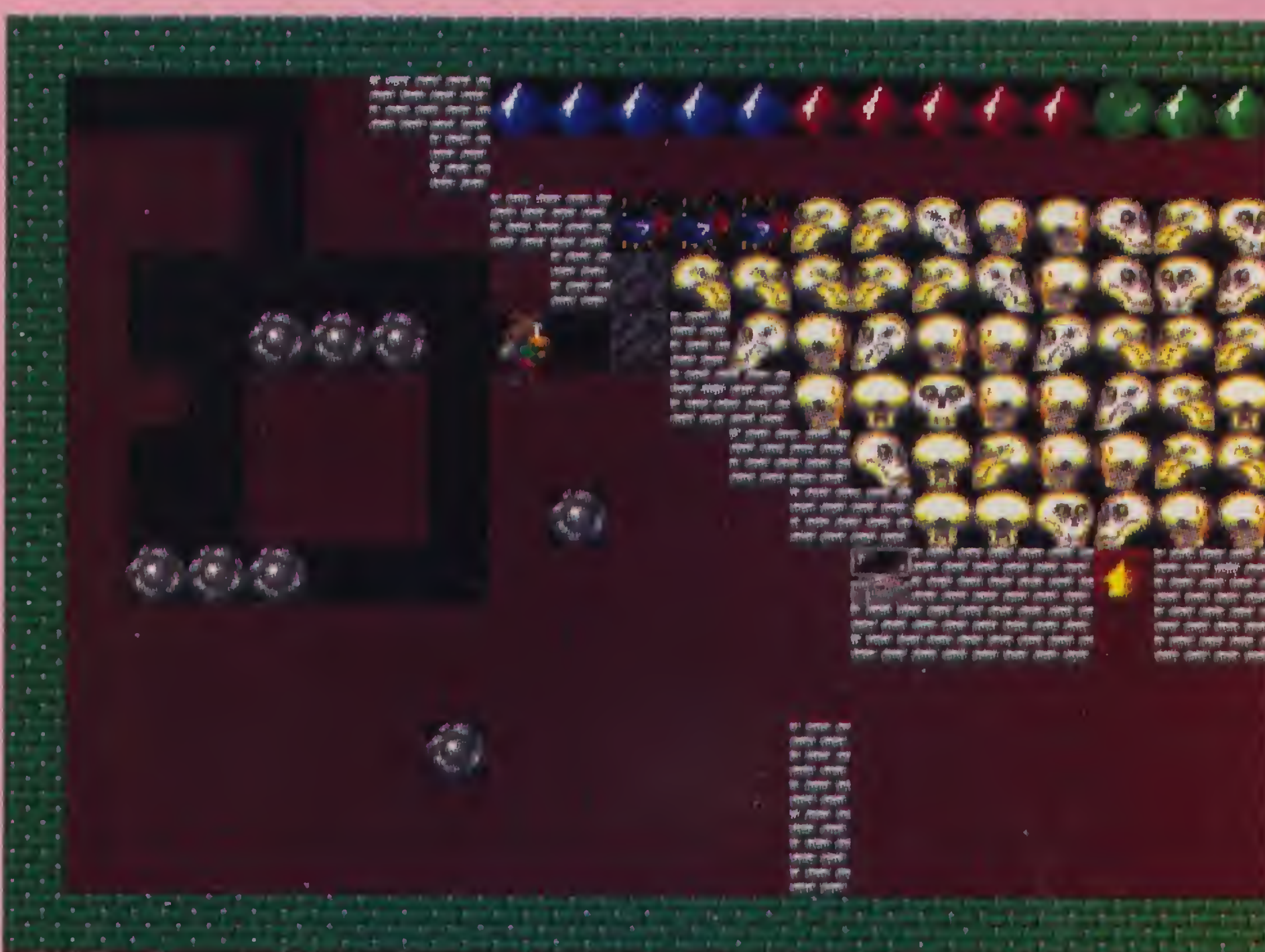
Podziękowania dla Andrzeja Zygmunta za pomoc w oszukaniu kilku interesujących pozycji.



BATTLE CARS



GALAGA



ROBOULDIX

A oto kilka adresów firm, które najprawdopodobniej prowadzą sprzedaż programów PD:

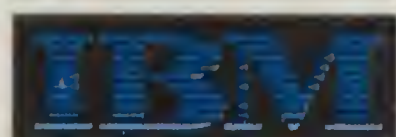
"SHERE-NET"
ul. Meissnera 6/53
03-982 Warszawa
tel. (022) 159465

Księgarnia "ELEKTRONIKA"
ul. Mokotowska 51/53,
Warszawa

ul. Piotrkowska 39
Łódź

ul. Św. Mikołaja 56/57
Wrocław

Ś.P. Benny Bill



ALONE IN THE DARK 2 Infogrames

Drakula nie śpi, Drakula czuwa, Drakula zawsze z życia Cię usuwa. Jeśli nadal nie znudziły Ci się ciemności, to powinienes zapalić sobie dodatkową lampkę życia. Musisz po prostu napompować swoje żyły nowymi bitami krwi. W tym celu daj czaadu. W pliku **SAVE0.ITD**, w sektorze 0047, wstaw **FF** w pozycji 0056. Żyjesz już? No to do boju chłopie, bo ząbki czekają.

LITL DIVIL Gremlin Graphics

Mały, złośliwy niby-diabełek w akcji. Je to to, śpi i przechodzi z labiryntu do labiryntu w poszukiwaniu tego, co jest bardzo blisko, czyli Wiecznej Pizzy. Wszystko jest takie zagadkowe i labiryntowe, że aż kręcka można dostać. I nie tylko kręcka, bo czasami rozsmarują Cię na 2 metry długości, że aż w nogi pójdzie i głową będziesz o powalę walił. Opisyaliśmy grę w ŚGK 2/94, a dodatkowo był też konkurs na okładce w ŚGK 5/94. Kto wtedy nie wygrał, niech wygra teraz. Wprawdzie gra ta działa również na Amidze, ale trik, który podam, przeznaczony jest na czystego PC-ta. Oczywiście, używać należy odwiecznego Debuga. Po uruchomieniu faceta wpisujesz następującą sekwencję (radzę przed tym wykonać kopię pliku **DIVIL-TMP**):

```
>NDIVIL.TMP
>L
>E AAB100
>W
>Q
```

Da to oczywiście nieskończoną energią życiową, którą możesz zużyć do jedzenia i picia wszystkiego, co Ci w rękę wpadnie.

Innym sposobem jest uruchomienie gry poprzez wpisanie:

divil KmCiNpOcKeT

Oczywiście, najpierw musisz znaleźć się w odpowiednim katalogu. Teraz możesz przeskakiwać poziomo przy pomocy klawisza F1, kombinacja Shift-P spowoduje wędrówkę przez korytarze, Shift-T odnowi Twoją energię, zaś więcej skarbów uzyskasz wciskając T. Klawisz K dostarczy Ci kluczy. Widzisz jakie to proste!

SIM CITY 2000 Maxis

Budować, odsalać, zakładać szosy i elektrownie, nie zapominając o lotniskach. A wszystko w imię bożego planu cywilizowania ludzi w miastach. No bo jak się da im trochę paszy, rozrywki i prądu, ustrzeże od złych zbirów i pobuduje kawałek kolei (niekoniecznie linowej), to będą szczęśliwi w swoich domach przed telewizorami z grą **SimCity 2000**. Tym, którzy wyszli właśnie z domów, przypomnam, że grę opisywaliśmy w ŚGK 4/94. Tym razem trik tylko dla posiadaczy sprzętu PC (w okolicach września ma się pojawić wersja na Amigę). Żeby zarobić dwa miliardy zielonych króliczków, należy zacząć grę na łatwym poziomie, zapisać ją, a następnie w edytorze dyskowym zamienić od komórki (heksadecymalnej) 27 ciąg znaków: 00 02 42 20, na ciąg: 7F 02 FF FF. Ot i jesteś bogaty. Prawda, że to miłe?

ULTIMA VIII: PAGAN Origin/Electronic Arts

Sagi ciąg dalszy (patrz ŚGK 3/94). Tym razem rzecz się dzieje w krainie Pagan. Twój bohater znowu łązi po terenach, na których każda ludzka noga zostaje natychmiast zjedzona lub ucięta. Oczywiście, dajesz sobie jakoś radę i nawet krwiożercze pieczarki

nie są w stanie wskórać. No bo jakżeby tak - ulec zgrzybialstwu? Czasami jednak okazuje się, że nie wszystko jest takie proste i nie każdego da się wyciąć mieczem lub rozdmuchać czarami. Wtedy z pomocą przechodzimy my - tajemniczy ludzie z trikami. Do gry można podejść na dwa sposoby: przedmiotowo i podmiotowo. Zaczniemy od pierwszego. W tym celu musisz zapoznać się z działalnością systemowego debugera. Uruchamiasz bydlaka, wpisując debug. Musisz przy tym znajdować się na właściwej ścieżce komputerowego dysku (ścieżce z grą). Gdy uruchomienie się uda, wówczas powinien się pojawić znaczek:

```
>
Ścieżka, na której szukasz danych, to ULTIMA8GAME-DAT. Plik, który wczytujesz do debugera, to AVATAR.DAT. Żeby go wczytać, musisz wpisać:
```

```
>NAVATAR.DAT
>L
```

Po tej sekwencji plik zostanie wczytany i możesz dokonywać zmian na chwałę swoją i swojego bohatera po wsze dni jego. W tym celu brniesz dalej:

```
>E 012A 01 01
```

Ta zmiana jest najistotniejsza - tu leży właśnie przedmiotowe potraktowanie gry. Brutalnie ingerujesz w zawartość komórki 012A (heksadecymalnie). Poniższe linijki pozwolą zapisać stan ingerencji i wyjść z Debuga:

```
>W
```

```
>Q
```

Teraz normalnie rozpoczynasz grę. Zwróć jednak uwagę, że wciśnięcie klawisza F7 spowoduje ujawnienie tajemniczego ekranu z trikami. To nie jest cudowny zbieg okoliczności! Po prostu, do testowania gry używa się takich bajerów, a my po prostu wywołaliśmy jeden z nich. Opcja HackMover spowoduje, po powrocie do gry klawiszem F7, możliwość ustawienia bohatera w dowolnym miejscu na ekranie. Jest to szczególnie cen-

ne przy przechodzeniu przez zamknięte drzwi. Radzę przed użyciem opcji zgrać stan gry, bo czasami może być dziwnie. PowerAvatar zastępuje pompkę. Można teraz napompować sobie klawiszem F3 tyle siły i energii mana, że bulbulki nosem pójda. Oprócz ekranu trików można ingerować bezpośrednio w zapisany stan gry. Oczywiście, przy użyciu Debuga.

```
>NU8SAVE.OOO
```

```
>L
```

```
>E 05F8 78 (siła)
```

```
>E 05F9 78 (zręczność)
```

```
>E 05FA 78 (inteligencja)
```

```
>E 05FB F0 (punkty ud-  
erzenia)
```

```
>E 0625 C8 (mana - magia)
```

```
>W
```

```
>Q
```

Ot i wszystko. Po takim przedmiotowym potraktowaniu gry nabiera ona prawdziwego uroku. I w ogóle nie rozumiem, o co w poprzednim numerze czepiał się ten Gracz... Potraktujmy teraz grę podmiotowo. Bo gra jest naprawdę fajna. Masa zagadek do rozwiązania i nieboszczyków (jeszcze żywych) do zakatrupienia. Aż chce się żyć. Na czym polega podmiotowe traktowanie? Na przykład w pierwszym rzędzie musisz porozmawiać z rybakiem Devonem. Facet wprowadzi Cię co nieco w tematykę. Następnie spędź trochę czasu na czynnościach wstępnych w Tenebrae.

Na początku powinienes unikać wszelkich zachowań antyspołecznych, jak lanie po mordzie, kradzieże z włamaniami i inne takie tam przytykanki. Oczywiście powinienes szukać, bo kto szuka, ten znajduje. Najlepiej poznajdź sobie broń, pieniądze itp. Leży to wszystko na ziemi, więc trzeba tylko dobrze patrzeć. Potem możesz poszukać Mythiran. Wystarczy pokręcić się w obszarze Plateau idąc ścieżką na północ od Tenebre. Tu natrafisz na wodę i kilku zombiaków. Może bez ząbków, ale na pewno groźnych. Po pokonaniu tych klasycznych przegród

TRIKI



nie możesz zapomnieć o sześciu dźwigniach, które otworzą odpowiednie bramy. Aha, nie zapomnijcie o siódmej dźwigni. Też do czegoś służy. Od Mythrian w drodze bardzo uczciwej transakcji kup scrolla, czyli taki zwinięty papirus. Czasami też warto potraktować podmiotowo jakieś damulki. Dla przykładu Mordea ma fajny sztylecik ukryty w zanadrzu, a jej służąca służy Ci kluczem. Czy tylko? Obie znajdziesz w domu, we wschodniej Tenebrze. Nie zapominaj o przedmiotach - leży ich pełno, ale są dobrze ukryte. Np. łaski możesz znaleźć w zachodniej Tenebrze przy wielkim drzewie w pobliżu opuszczonego domu na jego północno-zachodnim rogu.

Można też poszukać umrzyków (Necromancers). Wystarczy pójść do opuszczonego domu bez dachu i władować się do katakumb. Gdy spotkasz kogo trzeba, okazuje się, że musisz wrócić do katakumb i znaleźć króla gór. To naprawdę ważna postać. I tak dalej, i tak dalej. Nie będę Ci psuł gry, bo mi Gracz na nosie zagra.

Chwila na wdech

Zapytasz pewnie, skąd Ci "mądrzy" ludzie wiedzą, gdzie co wpisać. Oczywiście, wszystkiego tłumaczyć nie można, ale zdradzę Ci choć trochę sekretów. Musisz zaopatrzyć się w jakiś specjalny program np. profesjonalny Softice v6.2 lub shareware'owy G3 napisany przez Wong Wing Kina. Ten ostatni jest szczególnie polecam nowicjuszm, ponieważ przedstawia gry w miłym dla oka środowisku. Reszta to po prostu wieloletnie doświadczenie według recepty: kup sobie komputer Spectrum i pracuj na nim kilka lat. Potem powtórz to samo z Commodore 64, IBM 286 i innymi równie zawansowanymi technologicznie komputerami. Gdy wyrośnie Ci siwa broda do ziemi, będziesz gotów.



BATMAN *Ocean*

Batmana widział chyba każdy. Podobno w Czechach jest to świetna komedia, a najlepszy numer przypada na moment, gdy Batman mówi: "Ja sem netoperek". Boki zrywać. Przejdźmy jednak do gry. Jeśli Twój netoperek za dużo używa walkmana i zbyt często ląduje pod ziemią (Ja się w końcu zabiję przez tego walkmana, powiedział nietoperz po wyróżnieniu głową w ścianę), to musisz go podrasować specjalnym trikiem. Wpisz na ekranie tytułowym:

JAMMMM

Już teraz chyba wiesz, skąd się wzięło nieśmiertelne MMM-MM.

BATTLE SQUADRON *Innerprise/Global*

Strzelanka jakich wiele, a może niewiele. Fantastyczna gra na joystick i pół mózgu. A wszystko w stereo i w kolorze. Męczysz w niej oczy nad mordowaniem statków i stateczków, z czego wynika jedynie masa huk i wołanie rodziców. Żeby Ci szybciej szło, wpisz w dowolnej chwili (uaktywni to tryb trikowy):

CASTOR

CABAL
Hit Squad

Kabałę czas zacząć. Graj na poziomie, a nie zginiesz sromotnie. Kto to zresztą widział, tak się męczy. Wpisz **SCHLIKA** w dowolnej chwili, co dostarczy Ci niewykańczalnego życia. F2 posłuży teraz do przeskakiwania etapów, tak byś mógł zdążyć na czas (pogrzebu?). W trakcie pauzowania gry możesz sobie ustawiać celownik

na wrogów. Czasami lepiej przycelować, niż oddawać Panu Bogu kule do noszenia. Może On nie lubi tego typu gier?

CONTINENTAL CIRCUS *Virgin*

Cyrk jakich mało. A najlepsze, że gra ta nie ma z cyrkiem praktycznie nic wspólnego, tylko z wyścigami i powinna się nazywać Continental Circuit. No, ale to już inna historia. Żeby poprawić sobie pozycję po starcie, gdy tylko pojawi się czerwone światło, wypchnij joystick do przodu, depnij na fire i trzymaj ile sił w odnóżach górnych. Gdy pojawi się drugie światło, puść joystick. Po zapaleniu zielonego daj znowu gazu. No i wszystko gra, a raczej gwizdże...

F16 COMBAT PILOT *Action*

To nie takie proste sterować i strzelać, a przy okazji nie dać się podejść. Ale od tego jesteś przecież rasowym pilotem. A jeśli nie jesteś, to powinienes spróbować wylądować na brzuchu. To trochę jak kamikadze, ale ile daje przygody i doświadczenia w omijaniu przeszkód o dźwięcznej nazwie "lotnisko". A czynić należy tak: Wywalić paliwko i broń i wznieść się na wysokość 65 tysięcy stóp lotniczych. Gdy osiągniesz ten pułap, zacznij pikować w kierunku ziemi. Przestań na 10, 11 tysiącach stóp. Teraz przejdź do lotu szybowcowego. Możesz wzbić się jeszcze trochę, a potem przystąp do opadania. Gdy brzuch maszyny zetknie się z ziemią, misję można uznać za zakończoną. Szerokiego wiatru pod skrzydłami!

FIGHTER BOMBER *Acivision*

Nie ma to jak dobra symulacja lotu. A gdy jeszcze można bombardować, to już w ogóle nie

ma chyba fajniejszej zabawy. Aby trochę ułatwić sobie życie wilka powietrznego, wystarczy wpisać imię pilota jako:

BUCKAROO

co pozwoli na dostęp do dowolnej misji, gdzie źli zostaną zbombardowani, a dobrzy wyprodukują nowe bomby. Wciśnięcie klawisza H przerzuci Cię do następnego celu.

RAMBO III *Ocean*

Dzielny wojownik w dżungli Wietnamu wysłany, żeby odbić tych, którzy stracili nadzieję. Mięśnie, strzały, kawałek mózgu i różnego kalibru broń palna, niekoniecznie na helikopterach, to jego jedyne uzbrojenie. A dżungla, wiadomo, jest straszna. Żeby przeżyć na kolejnych etapach, wpisz do tablicy najlepszych wyników:

RENEGADE

Teraz klawisze 1, 2 i 3 przeniosą Cię do odpowiedniego etapu. Graj, graj Rambo, bo życie Twoje krótkie.

ROBOCOD A1200 *Millennium*

Robot, jak to robot, zawsze odwala brudną robotę. A poza tym musi suchać człowieka, bo w przeciwnym przypadku może ulec dezintegracji. Od myślenia mu się po prostu obwody przegrzeją. Ponieważ roboty są niezwykle przyjacielskie, powinienes wpisać na ekranie tytułowym:

O.S. FRIENDLY

Wciśnięcie klawisza M w trakcie gry wywoła specjalny, roboczy ekran do przenoszenia robota z poziomu na poziom (to się chyba nazywa winda).

Wasz Tomasz



MARKET

**ŚWIAT
GIER
KOMPUTEROWYCH**

KUPIĘ

Kupię "Świat Gier Komputerowych": 1/93, 2/93 i 7-8/93 za 60 tys. Nie licząc kosztów wysyłki. **Krystian Maroń, ul. Wyzwolenia 11, 42-775 Pludry.**

Kupię 10 nr "Amigowca" z lipca 1991, lub cały rocznik 1991. **Andrzej Lasoń, ul. Wiejska 4b/85, 15-352 Białystok, tel. 278-60.**

Pilnie poszukuję gry "TFX" na Amigę 500 lub 600. W zamian oferuję większość hitów na Amigę 600. **Bartek Muc, ul. Ułańska 16/213, 40-887 Katowice, tel. 150-30-78 (po godz. 18).**

Kupię oryginały: "The Settlers", "Kasparov's Gambit", mogą być używane w dobrym stanie do 400 tys. zł sztuka-IBM PC. **Michał Zieliński, Os. Barwinek 3/130, Kielce, tel. 61-84-34 (dzwonić po południu).**

Pilnie odkupię "SGK": 1/93 i 2/93. **Sebastian Wnykowski, ul. Niepodległości 61/2, 74-106 Gardno.**

Kupię "Gambler" nr 0/93. Cena do uzgodnienia. **Bartosz Janeczek, 05-120 Legionowo 1, skrytka pocztowa 82, tel. 774-60-61.**

Kupię gry (Amiga): "Goblins 3", "Body Blows", "Galactic". Sprzedam: "Sink or Swim"-120 tys. zł. **Bartosz Ostrowski, Kamienica 16a, 89-520 Gostycyn.**

SPRZEDAM

A500 (1 MB RAM), 1600 dysków, mouse pad, joy, pokrywa, itd. Sprzedam za ok. 10 mln zł. Koperta zwrotna+znaczek. **Andrzej Orechwa, ul. Ogrodowa 11/123, 00-893 Warszawa.**

Sprzedam nowe dyskietki 3.5" MF2DD 1 MB Formatted-produkcji kanadyjskiej. Cena 13 tys./sztuka+koszty przesyłki. **Rafał Krysiak, ul. Śródmiejska 13/3, 62-800 Kalisz, tel. (0-62) 765-25.**

Sprzedam A500+, rozszerzenie pamięci Mega RAM (4 MB Fast), dyski, joystick, pokrywa. A500+ ok. 5.5 mln, Mega RAM ok. 4.5 mln zł. **Cezary Grudziecki, tel. 22-56-56 Warszawa.**

Sprzedam kartę muzyczną SoundMan 16-3 mln, lub zamienię na Gravis Ultrasound+2.5 mln. **Marek Zalewski, ul. Walecznych 18, 08-300 Sokołów-Podl., tel. 67-56.**

Sprzedam Atari 130 XE z magnetofonem XC-12, 15 kaset, 2 joysticki, cartridge za 1.3 mln zł. **Michał Drżdżyński, ul. Żeromskiego 2, 62-300 Września W. (woj. poznańskie), tel. 360-709 (066).**

Tanio sprzedam Amigę 1200 z twardym dyskiem (40 MB). **Czekalski Leszek, ul. Węgierska 1/26, Bydgoszcz, tel. 725-696 po godz. 15.30.**

Sprzedam C64, 2 joysticki, 2 cartridge, magnetofon, ok. 25 kaset. Cena: 2 mln zł. **Piotrek Kruk, ul. Puszczyka 15/32, 02-785 Warszawa**

Sprzedam gry na Amigę 500, 600. Przegranie jednego dysku-5000 zł. Katalog gratis po przesłaniu znaczka za 3500 zł. **Michał Malarski, ul. Koszyka 24/8, 45-760 Opole, tel. 744-902.**

Sprzedam: Amigę 1200 (gwarancja - 01.95), stację dysków 3.5" +3 joysticki+180 dysków+pudełko. Cena: ok. 11 mln zł. **Adam Lach, ul. Piłsudskiego 62/119, 43-100 Tychy.**

Sprzedam A600 (gwarancja) z rozszerzeniem do 2 MB (gwarancja). Cena ok. 7.5 mln zł. Kupię A1200. **Zbigniew Sawicki, ul. Świackiego 1/45, 19-300 Elk., tel. 10-15-01.**

Sprzedam C64 z magnetofonem, joystickiem, cartridge, programami (13 kaset), literaturą. Cena ok. 2 mln zł. **Marcin Tusiński, ul. Jeziorna 6, 77-100 Bytów, tel. 47-25.**

Sprzedam: "Top Secret", "Club Nintendo", "Komputer", "Bajtek", "Power Play", "Video", "Games" i "C&A". Wszystkie wydane w ciągu dwóch ostatnich lat. Cena do uzgodnienia. **Katarzyna Wróbel, ul. Tylna 4, 27-100 Iłża, tel. (16)2351.**

Sprzedam C64, 2 joysticki, stacja 1541-II, 70 kaset, 60 dysków za 2 mln zł. **Maj Sławomir, Os. Zwycięstwa 10/30, 61-646 Poznań, tel. 207-617.**

Sprzedam Olivetti PC/At 286 Compatible 20 MHz, RAM 1 MB, karta kolor VGA, kolorowy monitor 14", stacja 3.5", HDD 42 MB (10 mln). **Hyż Grzegorz, ul. Uroczna 12, 82-100 Nowy Dwór Gdański, tel. 28-95.**

Sprzedam Amigę 600 na gwarancji i z osprzętem (gwarancja do 12.94). Cena: 6 mln zł, lub zamienię na ETZ 150. **Tomasz Kałas, ul. Wileńska, 85-013 Bydgoszcz (kontakt listowny).**

Sprzedam Atari 65XE+magnetofon Atari XC12 Turbo, 500 gier Turbo i 2 oryginalne. Cena: 1.3 mln zł. **Marcin Zagórski, 31-640 Kraków, tel. 48-36-51.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM, monitorem mono, 50 dyskietkami, literaturą, joystickiem i myszą za 7 mln zł. **Robert Lis, ul. Ławinowa, 85-791 Bydgoszcz, tel. 44-18-45.**

Sprzedam Amigę 500-ver. 1.3.3, 1 MB RAM, modulator TV, literatura. Cena 5 mln zł. **Krzysztof Osowski, ul. Strusia 10/44, Poznań, tel. (061) 66-42-46 (tel. pn-pt).**

Sprzedam PC/XT 286, 12 MHz, FDD 1.2 MB, monitor Hercules z kartą, dyskietki, literatura. Cena: 4.5 mln zł. **Tomasz Samuel, ul. Skłodowskiej 4/28, 41-250 Czeladź, tel. 165-57-76.**

Sprzedam C64 ze stacją (gwarancja), 2 Black Box v. 3.8, 1 joystick, 25 dyskietek, ok. 30 kaset, pudełko, myszkę. Cena ok. 4.5 mln zł. **Wojciech Kusocz, ul. Wyłotowa 1/20, 74-320 Barlinek, tel. 61-324.**

Sprzedam: Amigę 1200 (gwarancja)-cena 9 mln zł, drukarkę Star LC100 Colour (gwarancja)-cena 4.5 mln zł, monitor-4 mln zł. **Rafał Krysiak, ul. Śródmiejska 13/3, 62-800 Kalisz, tel. (0-62) 765-25.**

Sprzedam Gravis Ultrasound-rok produkcji 1994, gwarancja. Cena: 5.15 mln zł. **D. Warszawski, ul. Strzelecka 40, 89-410 Więcbork, tel. 89-84-53 (po godz. 14).**

Sprzedam Amigę 500-1 MB, system VBS (ponad 360 dysków), literatura. Cena ok. 5 mln zł. Stan bardzo dobry. **Sławomir Furmanek, ul. Jopankowskiego 77/45, 25-549 Kielce, tel. 31-08-17 (po godz.16).**

Sprzedam C64 II, magnetofon, Black Box v.8, joystick, gry i programy, literatura. Stan bardzo dobry. Cena: 1.5 mln zł (możliwość obniżenia ceny). **Mariusz Cierzniański, ul. Wierzbowa 4, 62-270 Kłeco.**

Sprzedam A500+, 2 MB Chip RAM, przełącznik Chip/Slow, Kick-start 1.3/2.0, modulator, joystick, literatura, dyski systemowe. **P. Bu-dziak, ul. Wiosny Ludów 35/2, 71-471 Szczecin, tel. 536-919.**

Sprzedam archiwalne numery czasopism: "Top Secret", "Computer Studio", "Se-

cret Service", "Gambler", "Świat Gier Komputerowych". **Przemek Marchewka, Borek Szlachecki 210, 32-050 Skawina, tel. (012)76-37-66.**

Sprzedam Atari 1040 STFM, monitor kolorowy, 2 joysticki, 100 dysków, literatura. Cena 4.9 mln zł. **Michał Karński, ul. Wagi 14/4, 61-245 Poznań, tel. (061) 76-96-84.**

Sprzedam magnetofon do C64 i myszkę IBM AM-5000 z przełącznikiem MSI PC (razem lub osobno). Cena magnetofonu do uzgodnienia. **Miłosz Hendll, ul. K. Jadwigi 4/49, 28-230 Połaniec, tel. (013)650-547 (od godziny 15).**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB oraz sampler, disk box, dyskietki, joystick, literatura. Wszystko za jedyne 4.5 mln zł (okazja!). **Piotr Kizierowski, ul. Paderewskiego 16, 62-300 Września.**

Sprzedam Amigę 1200, 2 joysticki, dyskietki, gry, programy użytkowe, czasopisma ("Amiga", "Amigowiec"). Cena: 9.3 mln zł. **Darek Kosiński, ul. Łochowskiego 7/83, 85-791 Bydgoszcz, tel. 44-55-29 (Fordon).**

Sprzedam miesięcznik "Komputer", 42 sztuki+kilka innych czasopism. Cena całości: 500 tys. zł. Pojedyncze za 20 tys. sztuka. **Dariusz Lubawy, ul. Sobieskiego 2/3a, 62-200 Gniezno, tel. 26-25-67.**

Sprzedam Amigę 500 na gwarancji (zakupiona 7.4.94)+3 joysticki, modulator TV, 1 MB RAM, 100 dyskietek, podkładka pod mysz. Cena 5.7 mln zł. **Wojciech Pawłowski, ul. Ludowa, 60-225 Poznań, tel. 66-07-08.**

Sprzedam Amigę 1200, dyski, mysz, mouse pad, pokrywa na klawiaturę, literatura (gwarancja) za ok. 9 mln zł. **Wojciech Matysiak, ul. Dworcowa 36a, 62-041 Puszczykowo, tel. 133-515.**

Sprzedam Drukarkę D-100M do C64/128. Cena: 1.4 mln zł. **Marek Piekarz, Os. W. Pola 14/106, 32-020 Wieliczka, (012) 78-68-22.**

Sprzedam czasopisma: "Power Play", "Video Games", "Club Nintendo", "Komputer", "Enter", "C&A", "Bajtek". Cena do uzgodnienia. Oferuję wymianę oprogramowania (Amiga-gry, użytki, dema). 100% odpowiedzi. **Katarzyna Wróbel, ul. Tylna 4, 27-100 Iłża, tel. (16) 23-51.**

Sprzedam oryginalne programy na C64: "Video System", "Projektuj Grę", "Chemia"-50 tys./sztuka (dysk). **Jakub Krakowski, Bicz 5, 62-572 Lisiec Wielki.**

Sprzedam pamięć do Amigi 500-0.5 MB RAM z zegarem. Cena: 400 tys. zł. **Maciej Brukarczyk, Rynek Łazarski 10a/4, 60-732 Poznań, tel. 65-13-85.**

Sprzedam: "Secret Service" nr 1,3,5, 7,8/93. Cena: 12 tys./szt. "Computer Studio" nr 2/92, 1,4,5/93. Cena: 7 tys./szt. **Łukasz Kowalski, ul. 29 Listopada 338/16, 05-160 Nowy Dwór Mazowiecki 5, tel. 775-22-62 wew. 52-96 (dzwonić po godz. 16).**

Sprzedam Amigę CD32+mysz+2 CD: "Prey", "Demo II". Gwarancja. Cena: 9 mln zł. **Marcin Brzostowski, ul. Królowej Marysieńki 31/36, 02-954 Warszawa, tel. 42-39-27.**

Sprzedam: A500, 1 MB, 90 dysków (12 oryginałów), mysz, joystick, disc box, mouse pad, pokrywa, literatura (całość 1.5 roku)+sampler stereo za 5.5 mln zł, lub zamienię na A1200-dopłata 2.5-3.0 mln zł. **Artur Wachtarczyk, ul. Syriusza 6/4, 44-117 Gliwice, tel. 377-535.**

Sprzedam: C64II, stację 1541-II, magnetofon 1530, dyski, kasety, moduły 3,

instr., itp. Cena: 4.3-4 mln zł. Monitor 1084ST: 5 mln zł. **Grzegorz Kempa, ul. 1 Brygady 34/78, 33-300 Nowy Sącz.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB Fast-Chip, zegar, modulator, 2 joysticki, 50 dyskietek. Cena: 6.5 mln zł (kontakt telefoniczny). **Tomasz Sturmer, Poznań, tel. 234-594.**

Sprzedam A500 (1 MB), 2 joysticki, modulator, 100 dyskietek, mouse pad, pokrywę i literaturę za ok. 6.5 mln zł. **Marcin Roszak, ul. Molinnik 7, 58-560 Jelenia Góra, tel. 52-456.**

Sprzedam A1200 na gwarancji. Oprogramowanie-170 dysków (90% nowości), 10 oryginałów (krajowe i inne). Stan doskonały. Cena: 12 mln zł. **Patryk Modrak, ul. Wojska Polskiego 21/43, 88-100 Inowrocław, tel. 22-035 (po godz. 16).**

Sprzedam wieżę Sony FH-B50CD. Pełne sterowanie z pilota-CD-dwie kieszenie-radio cyfrowe. Okazja: 6 mln zł. **Jarek Smutek, ul. Kowalczyka 4/8, 41-800 Zabrze.**

Sprzedam Amigę 500+, 2 MB, gwarancja, Action Replay MkII, stacja 3.5", monitor 1084S, filtr, 100 dyskietek. Cena: 12 mln zł. **Aleksander Koral, ul. Augustowska 5/7, 31-064 Kraków, tel. 22-33-53.**

Sprzedam Amigę 500 1 MB oraz: monitor 1084 S, filtr, ok. 200 dysków z pudełkami, sampler, joystick, mysz. Cena 11 mln. **Piotr Kozierowski, ul. Paderewskiego 16, 62-300 Września**

WYMIENIĘ

Nawiążę kontakt w celu bezpłatnej wymiany gier na Atari ST. Przede wszystkim gry strategiczne i handlowe. **Paweł Parys, ul. Goławicka 4/8, 03-550 Warszawa.**

Wymienię gry i programy użytkowe na IBM PC. Wysyłam katalog po przesłaniu koperty A4 i znaczka. Nawiążę kontakt z posiadaczami PC-ta. **Łukasz Plena, ul. Puskina 24/99, 10-295 Olsztyn, tel. (089) 34-70-77 (prosić Łukasza).**

Nowości na A500 nagram-15 tys. zł+dysk, lub sprzedam-cena w katalogu. Katalog gratis (koperta+znaczek). **Krzysztof Pieczaba, ul. Prądyńskiego 50/14, 61-528 Poznań, tel. 33-07-62.**

Wymienię gry i użytki na PC. Odpiszę na każdy list. Wyślę swój spis. Poszukuję rys. wektorowych. **Grzegorz Czechowicz, ul. Armii Krajowej 6/1, 66-414 Gorzów Wielopolski, tel. 324-858.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 i 500. Kupię monitor i rozszerzenie pamięci do 1200. **Andrzej Bogdan, ul. Raciborska 4/24, 76-100 Sławno, tel. 23-08.**

Wymienię się gramami i programami użytkowymi na komputer IBM PC. **Grzegorz Kaczor, ul. Lelewela 6a/2, 71-154 Szczecin.**

Zamienię PC XT Amstrad 1512 SD 8 MHz, 512 kB RAM, multi I/O, CGA-mono, mysz (bez FDD)-na: monitor do Amigi. **Szymon Wojciechowski, Dzielice 4, 63-708 Rozdrażew (woj. kaliskie).**

Nawiążę kontakt z posiadaczami A1200, wymiana gier i doświadczeń. Kupię gry na Amigę 1200/500/600. **Marcin Krawczyński, ul. Kościuszki 3, 05-074 Halinów (woj. warszawskie), tel. 15-30-41 wew. 294.**

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

ZAPRASZAMY		imię nazwisko
		miejsce zamieszkania
		kod miejscowy
		telefon, fax
		UWAGI

UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł słownie 	zł słownie 	zł słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko 	WPŁACAJĄCY imię nazwisko 	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES kod pocztowy 	ADRES kod pocztowy 	ADRES kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Oplata zł	Oplata zł	Oplata zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 25.000 zł

VIDEO CREATOR

Oprogramowanie:

- ✓ **POCObase Deluxe**
- ✓ **Archiwizery**
- ✓ **Super Memo**
- ✓ **Voyager**
- ✓ **Fiskus**

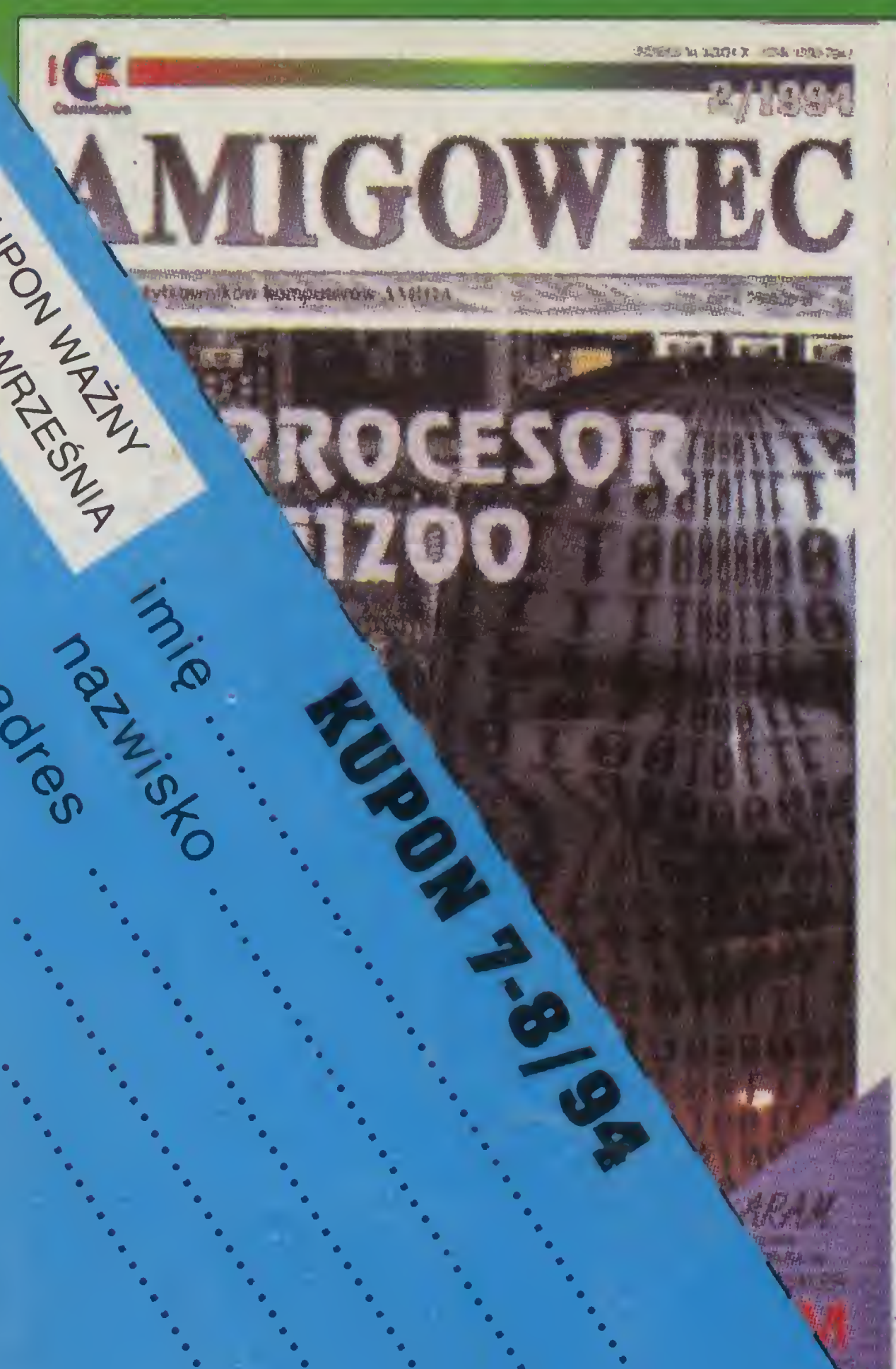
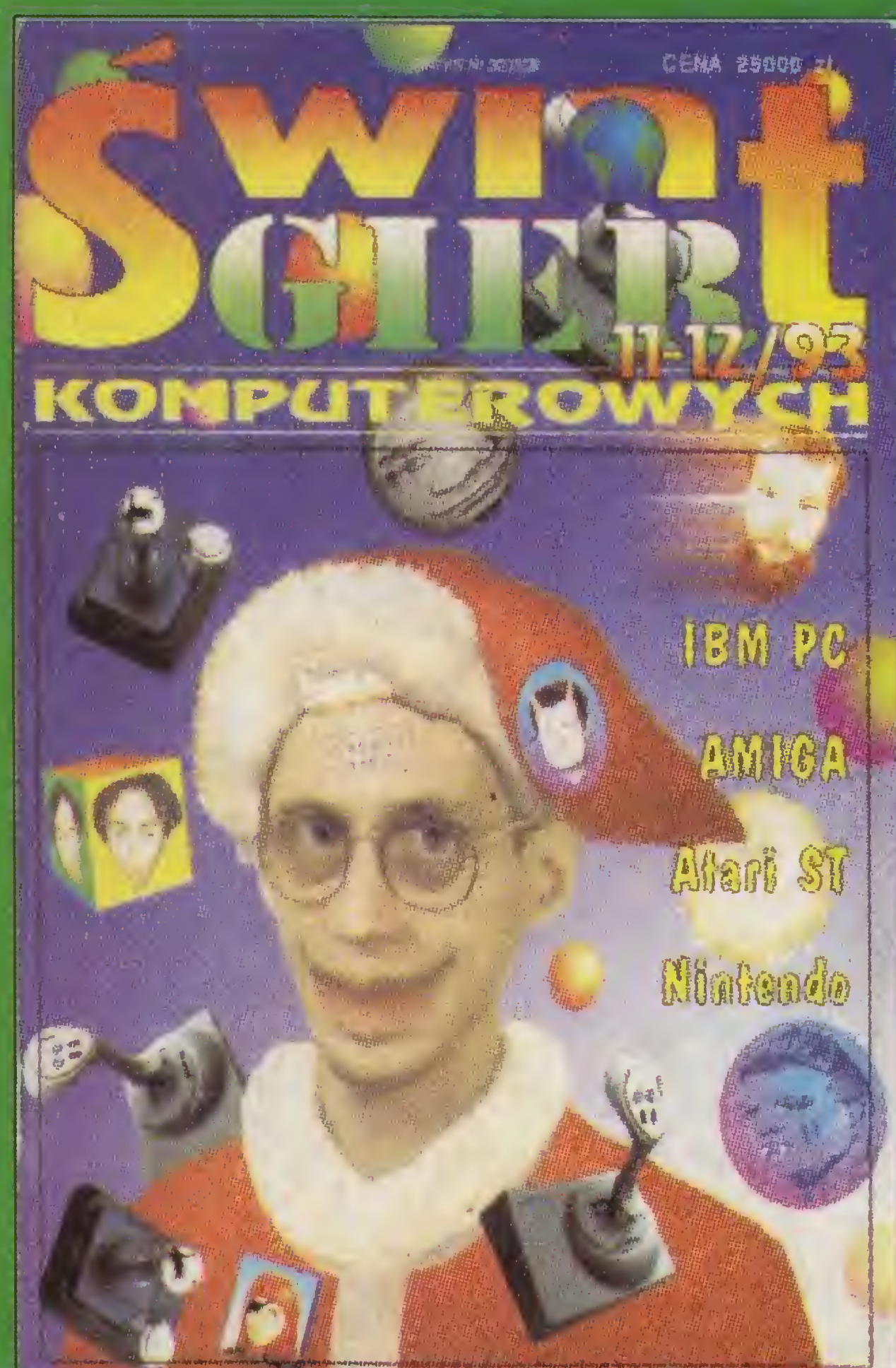
Sprzęt:

- ✓ **EPSON ES-800C**

Warsztaty!

- **AMOS**
- **Amiga DOS**
- **Imagine**
- **Amiga E**
- **Modemowanie**
- **Protracker**





TEN
ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
90 tys. zł

KUPON WAŻNY
DO 15 WRZESNIA

imię
nazwisko
adres

KUPON 7-8/94

Swoje zamówienie
wyślij na adres:

ALFIN
sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28-79-20
tel. 45-51-18
fax 22-64-03